KONAMI

ダンスラッシュ スターダム

設置・運営・メンテナンス・部品図・配線図

取扱説明書

GQREC-JA
GQREC-JB
GQREC-JC

- 取り扱いを誤ると故障や事故の原因となるので、本書をよく読み、十分に理解した上で使用する。また、本書の記載内容を守る
- 本書が必要になったとき、すぐに利用できるよう保管しておく

116927580000

はじめにお読みください

本書はDANCERUSH STARDOM（GQREC-JA・GQREC-JB・GQREC-JC）を安全に使用するための注意事項や製品情報・運営時のゲーム設定・メンテナンス・トラブル対処などについて説明しています。

製品情報など

●本製品はe-AMUSEMENTサービス対応ゲーム機です。このサービスを利用して運営するには、当社との契約が必要です。

●機器が正常でも、回線障害などで利用できない場合があります。
利用中に、「接続できない」または「回線が遮断される」ときは、ご契約の回線事業者・プロバイダー側のトラブル・メンテナンスなどの影響も考えられますので、回線事業者・プロバイダーにお問い合わせいただくか、各事業者のウェブサイトでご確認ください。

●本製品のe-AMUSEMENTサービスはブロードバンド専用です。

●本製品は「e-AMUSEMENT Participation」専用ゲームソフトです。
「e-AMUSEMENT Participation（イーアミューズメント パーティシペーション）」とは、当社が提供するコンテンツの運用実績に応じて料金をお支払いいただくオンラインサービスです。
料金につきましては、ご契約時の内容に基づき、運用実績から算出いたします。
このオンラインサービスを利用するには、あらかじめ当社との契約が必要です。
＊契約が完了していないとゲームを起動することができません。

●本製品はPASELI 対応ゲームソフトです。
「PASELI（パセリ）」とは、当社が運営する電子マネーです。PASELIはe-AMUSEMENT対応店舗のPASELI対応製品で利用することができます。
PASELI サービスを利用するには、事前に当社への申し込みが必要です。

●本製品（付属品を含む）、およびソフトウェアは、米国および日本国の輸出に関する規制（外国為替及び外国貿易法、およびその関連法令）の対象となります。

●本製品は日本国内専用ですので、日本国外には持ち出さないでください。

●日本国外に持ち出したことによるトラブル、故障、および損害などについては、当社は一切の責任を負いません。

●本製品に搭載されているシステムソフトウェアは、マイクロソフト ソフトウェア ライセンス条項の制約を受けます。詳しくはマイクロソフト ソフトウェア ライセンス条項をご覧ください。（www.konami.jp/am/ac_ope/）

●本書に記載されている取り扱い説明や操作説明、および掲載図や画面内容は、出荷時期やソフトウェアのバージョンによって異なる場合があります。

もくじ

はじめに

準備・確認

設定

設置

メンテナンス担当者・技術者向け

メンテナンス

メンテナンス担当者・技術者向け

故障かな？

付属資料

製品について

製品商標と型式の見かた

ライセンス No.

製品型式

KONAMI

重量

MODEL GQREC-JA

製造番号

株式会社コナミアミューズメント

この装置は、商工業地域で使用されるべき業務用機器です。住宅地域またはその隣接した地域で使用すると、ラジオ、テレビジョン受信機、電話機などに受信障害を与えることがあります。

MADE IN JAPAN

屋 内 用

定格電圧

定格消費電力

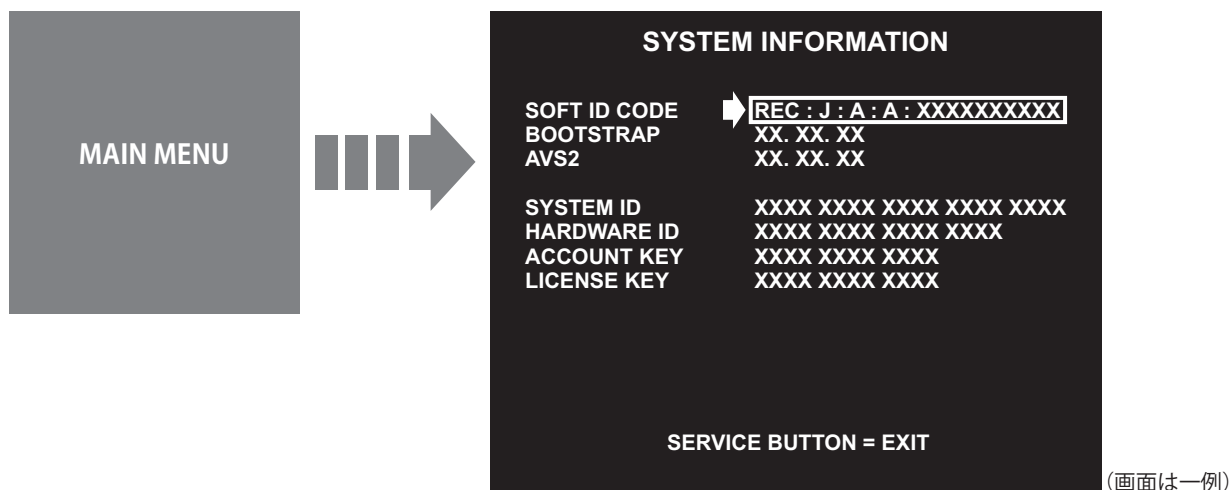
定格周波数

このラベルを改変したり剥がしたりしないでください

＊図の製品型式は一例です。

ソフトウェアバージョンの見かた

ソフトウェアバージョンはテストモードの「SYSTEM INFORMATION」画面に表示されます。（P.62）

（画面は一例）

ソフトウェアバージョンは出荷時期やアップデートなどで変わる場合があります。

安全上のご注意

本製品の設置・使用・メンテナンスなどをする人や他の人への危害、財産の損害を防止するため、必ずお守りください。

■ 誤った使いかたをしたときに生じる危険や損害の度合い

警告	「死亡や重傷などのおそれがある」内容		してはいけない「禁止」内容
	「傷害や物的損害発生のおそれがある」内容		必ず実行していただきたい「強制」内容

店舗メンテナンス担当者／技術者が行うよう指示のある作業は、知識や技術のある人が行う（感電・故障・重大事故の原因）

●本製品の部品交換、保守点検、異常時の対処など。

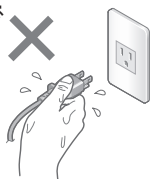
●特に危険なものは、技術者が行う作業として記載しています。

＊店舗メンテナンス担当者：アミューズメントマシンや両替機などのメンテナンス経験を有し、本製品の所有者・運営者の管理下で、日常的に機器の保守管理（機器の組み立て・設置・保守点検、ユニット・消耗部品の交換など）に携わる人。

＊技術者：アミューズメントマシン製造メーカーで機器の設計・製造・検査・メンテナンスサービスに携わる人、また工業高校卒業と同等以上の電気・電子・機械工学に関する専門的な技術知識を持ち、日常的にアミューズメントマシンの保守管理・修理に携わる人。

通常運営のとき

⚠ 警告

■電源プラグは、ぬれた手で抜き差ししない

（感電の原因）

■電源プラグは、コードを持って抜かない

（コード破損による漏電事故・火災の原因）

■万一異常があるときは、直ちに電源を切り、電源プラグを抜いて、使用を中止する

（そのまま使うと、火災・事故・感電の原因）

- 電源コード、電源プラグが損傷したとき。
- 煙が出る、異臭・異音がするなど。
- 使用中止後、アフターサービス窓口にご連絡ください。

■電源プラグは、月1回以上点検する

（感電・火災の原因）

- コンセントに正しく差し込まれているか、ほこりなどがたまっていないかを確認する。

⚠ 注意

■本体に衝撃を与えない

（事故・けが・故障・破損の原因）

- 本製品には振動に弱い部品が内蔵されています。（PCBユニット・モニター・電子部品など）

■モニターパネルの表面や周囲に塗装をしたり、指定以外のシールなどを貼らない

（正常にゲームができなくなったり、故障の原因）

■本体の開閉部を開けたときは、荷重や衝撃を加えない

（開閉部の変形・破損の原因）

■通気口をふさがない

（故障の原因）

■使用中はe-AMUSEMENT PASS読み取り部から電波が出ています

- 心臓ペースメーカーや除細動器・電子医療機器に影響を与えるおそれがありますので、それらの機器をご使用のかたは、読み取り部から装着部位まで12cm以上離してください。

■モニターは適切な状態で運営する

（ちらつき・ひずみがあるままプレーすると、プレーヤー・周囲の人の体調不良・めまい・頭痛などの原因）

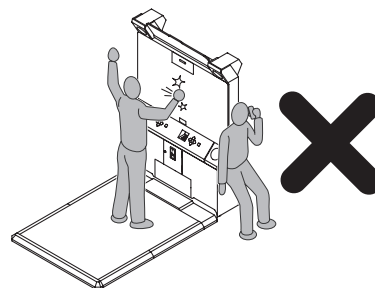
■電源を入れ直すときは、切ってから10秒以上経過後に行う

（PCBユニットの故障の原因）

■ステージがぬれているときは、きれいに拭き取る

（滑って転ぶなどしてけがの原因）

⚠ 注意

■プレーヤーには、次のことを周知する
（事故・病気の誘発・重症化の原因）
- ●ゲーム機に登る・たたく・よりかかる行為をさせない。
- ●幼児を監視するよう保護者に呼びかける。
- ●次の方はプレーしないでください。
  - ・音・光・映像などの刺激で、筋肉のけいれん・意識の喪失などを経験した。またはそのおそれがある。
  - ・サンダルやハイヒールなど、靴底が滑りやすい靴や突起のある靴を履いている。

点検・メンテナンスのとき

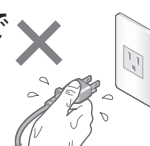
⚠ 警告

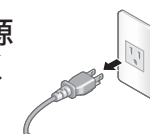
■技術者以外は背面扉を開けない
（事故・感電の原因）

■背面扉を開けたときは、本体内部を不用意に触らない
（事故・感電・やけど・けがの原因）

■本書に記載のない箇所の分解・修理・各種設定・改造はしない
（火災・作動不良・故障の原因）
- ●修理などは、アフターサービス窓口にご依頼ください。
- ●上記を守らないことによって発生した損害については、当社は一切責任を負いません。

■高圧洗浄機などで本体や床を洗浄しない
（本体内部に水が入ると、感電・故障の原因）

■電源プラグは、ぬれた手で抜き差ししない
（感電の原因）

■点検・メンテナンスの内容によっては、電源を切り、電源プラグを抜いて行う
（感電の原因）

■背面扉を開けるときは電源を切り、電源プラグを抜く
（事故・感電の原因）

■部品や消耗部品を交換するときは、当社指定のものを使う
（火災・故障の原因）

⚠ 注意

■シンナー・ベンジン・アルコールなどの有機溶剤や研磨剤の入った洗剤・化学ぞうきんなどは使わない
（本体の変形・破損の原因）
- ●本体内部に入ると、感電・故障の原因にもなります。

■ステージにはワックスなどの油脂類を塗布しない
（滑って転ぶなどしてけがの原因）

■ステージはこまめに清掃する
（故障・けがの原因）
- ●砂や異物が隙間に入っていたり、蓄積していると、故障やけがの原因になるので、1日に一度は点検し、ブラシや掃除機で清掃してください。

■電気部品を取り扱うときはアースバンドを装着する
（電気部品の破損の原因）
- ●電気部品は衝撃や静電気に弱い部品です。ていねいに取り扱うと同時に、静電気による破損を防いでください。また、カーペットなどの上では作業をしないでください。

■長期間ご使用のときは、運営前に各部を点検する
（経年劣化で部品が変形・破損し、プレーヤー・店舗メンテナンス担当者のけがの原因）
- ●部品が変形・破損したときは、直ちに電源を切って使用を中止し、アフターサービス窓口にご連絡ください。

設置・移動・運搬のとき

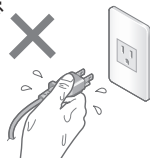
⚠ 警告

■次のような場所に設置しない
（事故・故障の原因）
- 屋外や、雨漏り・結露する場所
- 直射日光が当たる場所
- 冷暖房器具などの熱が直接当たる場所
- 灯油やシンナーなど、引火性の危険物の近く
- 斜面、強度のない不安定な床、振動の激しい場所
- ほこりの多い場所
- 強い磁気・電波を発生する機器や消防設備の近く
- 高圧洗浄機を使う場所

■非常口の近くに設置しない
（災害時に避難できず、死傷の原因）

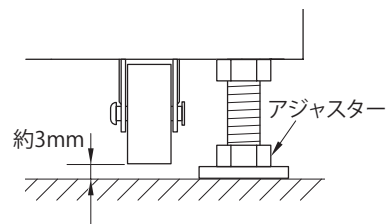
■本体の上や近くに物を置かない
（水分や異物が内部に入り、感電・故障の原因）

■付属の電源ハーネス（コンセント）には、コイン集計機器・課金端末機器以外を接続しない
（規格を外れたり容量を超える接続は、火災・故障の原因）

■電源プラグは、ぬれた手で抜き差ししない
（感電の原因）

■電源プラグは、コードを持って抜かない
（コード破損による漏電事故・火災の原因）

■電源コードやLANケーブルには、次のことをしない
（漏電事故・火災・感電の原因）
- 傷つけない・加工しない・無理に曲げない・ねじらない・加熱しない・束ねない・引っ張らない・足で踏まない・挟まない・釘などを打たない

■タコ足配線しない
（火災・感電の原因）

■すべてのアジャスターを床に接地させ、ガタつきがなく水平であることを確認する
（本製品が揺れ、けが・事故の原因）

■ステップユニットは平らな床面に設置する
（プレーヤーが転倒して、けが・事故の原因）

■日本国内で使用する
（電源電圧仕様の違いによる、火災・事故・故障の原因）

■電源を接続する前に、施設側の配線・コンセントの容量を確認する
（発熱・火災の原因）

■延長コードを使用するときは、定格15A以上の屋内配線を単独で使う
（火災・故障の原因）

■AC電源コードは必ず付属のものを使用し、アース接地されたコンセントに差し込む
- 付属のものを使用しないと、火災や故障の原因になります。
- アースを接続しないと、感電や故障の原因になります。

■単相AC100V（90 ～ 110V）の電源、屋内配線（20A以上）を使う
（火災・故障の原因）

⚠ 注意

■住宅地域や、住宅地域の隣接地域には設置しない
（テレビ・ラジオ・電話機などの受信障害の原因）

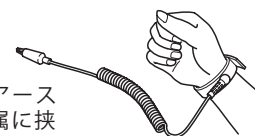
■ケーブル類は、通路に出さない
（踏んだり引っかけたりし、転倒・けが・ケーブル類などの破損の原因）

■本体ユニットを横倒しにしない
（部品の変形・破損の原因）

■開閉部・可動部に無理な力を加えない
（けが・事故・破損の原因）

■3P-2P 変換プラグを使用しない
（接触が悪いと、感電や発熱・やけどの原因）

■本体に衝撃を与えない
（事故・けが・故障・破損の原因）
●本製品には、振動や衝撃に弱い部品が内蔵されています。（PCB ユニット、モニター、電子部品など）

■設置・移動・運搬は、店舗メンテナンス担当者／技術者が行うかアフターサービス窓口に相談する
（けが・事故・破損の原因）

■電気部品を取り扱うときはアースバンドを装着する
（電気部品の破損の原因）
●電気部品は衝撃や静電気に弱い部品です。ていねいに取り扱うと同時に、静電気による破損を防いでください。また、カーペットなどの上では作業をしないでください。

■手の届きにくいところは脚立を使用する
（無理な体勢はけがや事故の原因）

■十分なスペースを確保して設置する
（プレーヤーが壁や他製品にぶつかると、事故・けがの原因）

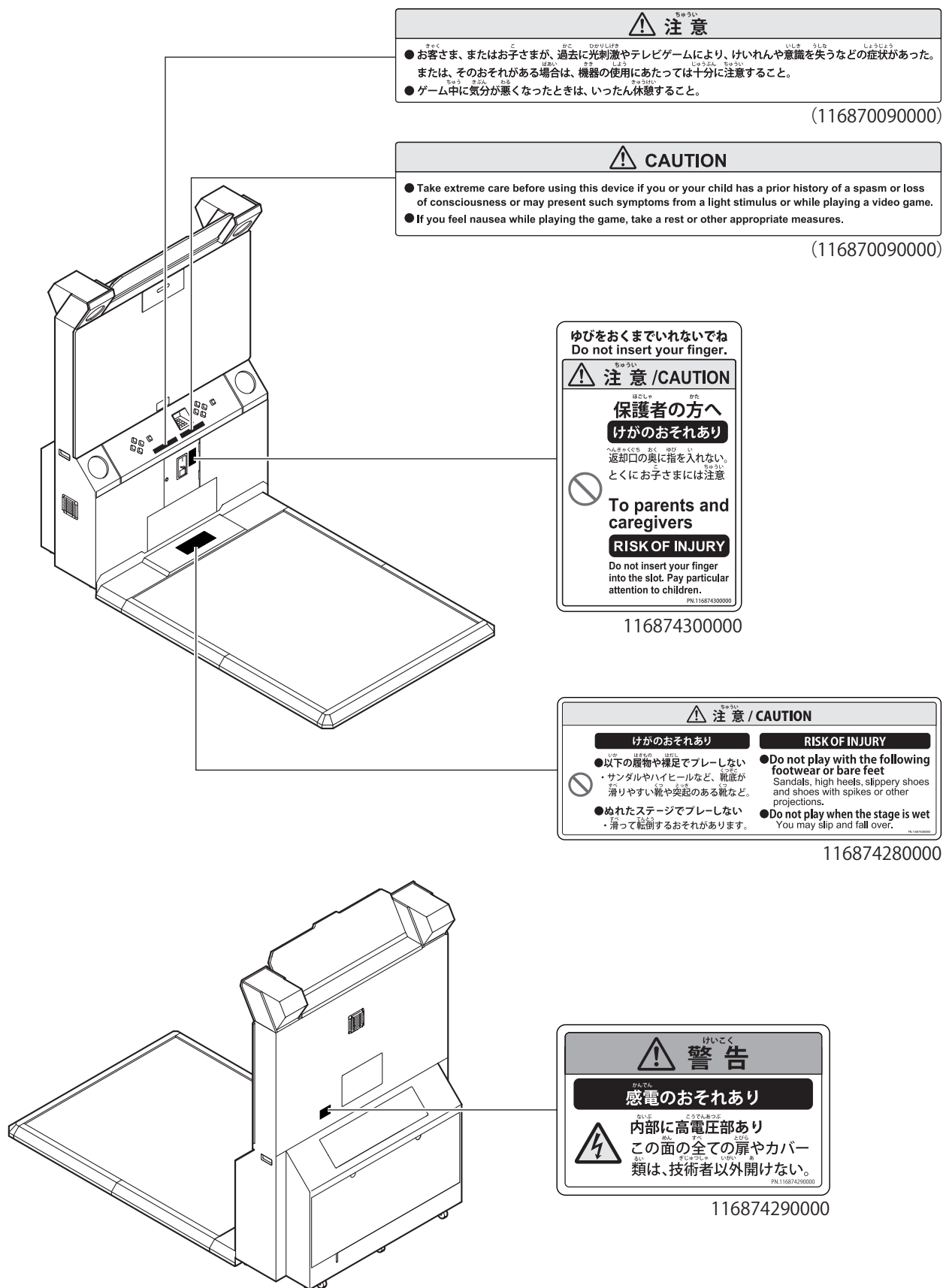
■移動時は、電源を切ってケーブル類を抜く
（コードを踏んだり引っかけたりし、事故・破損・故障の原因）

■本体ユニットの移動時は、左右方向に押す
（転倒による事故・破損の原因）

■本体ユニットの移動時は、アジャスターをいっぱいまで上げ、キャスターを使う
（事故・破損・故障の原因）

■移動するときや、段差を乗り越えるときは、必ず各ユニットを分割して、必要人数以上で行う
（事故・破損の原因）
●本体ユニット（約170kg）………6人以上
●ステップユニット（約100kg）…4人以上

■設置後は、各部を点検する
（部品が変形・破損していると、けがの原因）
●変形・破損した部品は交換してください。

警告表示の位置

● 警告表示の内容は、出荷時期により異なることがあります。
● 品番が(　)内にある警告表示は、部材に印刷されています。

使用上のご注意

本書・警告ラベルについて

- 警告ラベルを剥がしたり、汚したり破損させないでください。
- 本製品の所有者が変わるときは、次の所有者に本書を渡してください。
  また、e-AMUSEMENT サービス・PASELI サービスなどのご契約手続きが必要となりますので、当社営業担当に連絡してください。
- 本書を含む各説明書を紛失したときは、コナミ発注ポータル(P.131)よりダウンロードするか、アフターサービス窓口にお問い合わせください。

廃棄するとき

- 本体・部品は、本製品の所有者の責任で産業廃棄物として廃棄してください。
- 本体(付属品以外)の場合は、コナミリサイクルサービスをご利用になれる場合があります。
  (当社との契約によります。詳しくは、当社営業担当にお問い合わせください)
- 梱包材などは、ご使用地域の規則にしたがって廃棄してください。

各部の名前

前面

タイトルユニット
スピーカーボックス（R）
スピーカーボックス（L）
モニターパネル
カメラセンサー
モニターサイドLED(R)
e-AMUSEMENT PASS
読み取り部
（ICカードリーダー）
モニター
シンカターミナル取り付け口
モニターサイドLED(L)
スピーカー（R）
2P ボタン
1P ボタン
10 キー
コイン投入口
コントロールパネル
コイン返却レバー
コイン返却口
スピーカー（L）
メンテナンスドア
ウーファー
ステップユニット
＊ボタン配置は 1P, 2P 共に共通です。
LEFT ボタン
UP ボタン
START ボタン
RIGHT ボタン
DOWN ボタン
ステージ
モニター調整基板
メンテナンスドア内
コインドア
コインセレクター
メンテナンスドア
サービスパネル
メンテナンス
ドア用鍵
電源スイッチ
テストボタン
サービスボタン
コインドア
用鍵
コインカウンター
コインボックス

背面

＊ライセンスキーの製品型式は一例です。

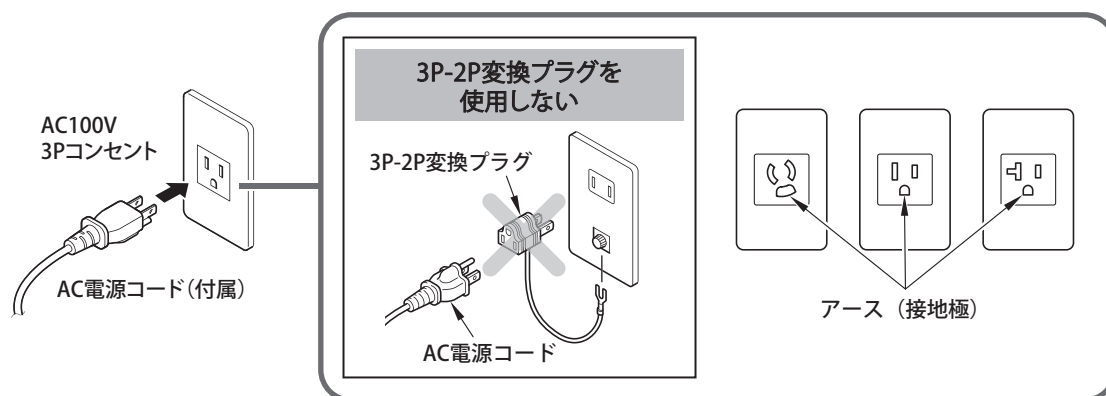
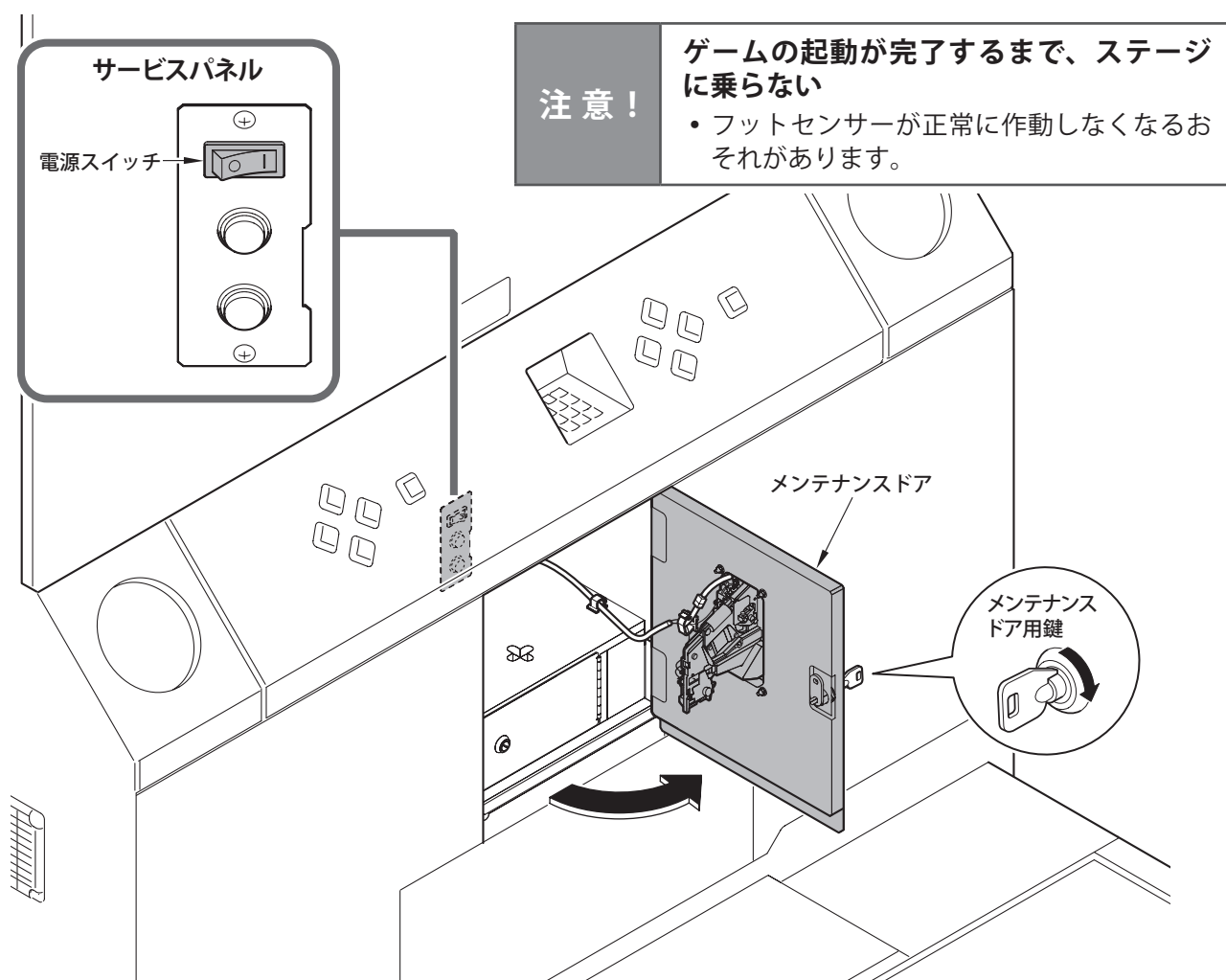
電源の入れかた

■**用意するもの**：メンテナンスドア用鍵

1 電源プラグを接続する

- 電源3Pプラグによるアース接続ができないときは、アフターサービス窓口にお問い合わせください。
- 電源コードが通路にはみ出す配置を行う場合は、人が引っかけて転倒したり、ケーブル類の破損を防止するのに有効なケーブル保護カバーを設置してください。

2 メンテナンスドアを開けて電源を入れる

注意！	**ゲームの起動が完了するまで、ステージに乗らない** • フットセンサーが正常に作動しなくなるおそれがあります。

e-AMUSEMENT PASS

e-AMUSEMENT PASS とは

- e-AMUSEMENT PASS とは、当社が発行するアミューズメント機器専用の共通パスです。
- e-AMUSEMENT PASS カード、または e-AMUSEMENT PASS として登録済みの携帯端末や交通系 IC カード・流通系 IC カードを指し、それらを総称して e-AMUSEMENT PASS としています。

e-AMUSEMENT PASS として使用できるもの

e-AMUSEMENT PASS カード（当社製 IC カード）	携帯端末	IC カード
＊図の絵柄はイメージです。	＊図の絵柄はイメージです。	＊図の絵柄はイメージです。

＊ e-AMUSEMENT PASS カードに加え、携帯端末・交通系 IC カード・流通系 IC カードも e-AMUSEMENT PASS として登録できます。

- すべての携帯端末や IC カードには対応しておりません。
  電子マネーに対応している携帯端末や IC カードであれば、e-AMUSEMENT PASS として登録できます。
  e-AMUSEMENT PASS として登録できるのは、当社製ゲーム機に搭載している IC カードリーダーで読み取ることができる携帯端末や IC カードに限られます。
  （読み取れないときは、携帯端末の IC カードロックなどを解除してみてください）
- 携帯端末や IC カードを e-AMUSEMENT PASS として登録する際には、携帯端末や IC カードに内蔵されている IC チップの固定 ID のみを利用していますので、それらに書き込まれている記録内容や、電子決済に影響を与えることはありません。

特徴と取り扱い

プレー情報を保存できます

- e-AMUSEMENT対応ゲーム機でプレーした場合、そのプレーデータを保存することができます。
- e-AMUSEMENT PASS 1つで複数の対応ゲーム機のプレーデータを保存することができます。
  （当社製ゲーム機であっても、携帯端末やICカードに対応していない場合があります）
- e-AMUSEMENT PASSを用いて、大会やイベントを行う場合があります。

新規のe-AMUSEMENT PASSに引き継ぎができます

e-AMUSEMENT PASSのデータ引き継ぎに際して

- カードナンバー（ユーザーコード）は、必ず記録しておいてください。
  携帯端末の買い換えや携帯端末・e-AMUSEMENT PASSカードが破損した場合など、カードナンバー（ユーザーコード）を記録（メモなど）しておくことで、e-AMUSEMENTサイト（http://eagate.573.jp/）にて新規のe-AMUSEMENT PASSにデータを引き継ぐことができます。

＊カードナンバー（ユーザーコード）とは？
- アルファベットと数字16文字で構成された文字列で、e-AMUSEMENT PASSを特定するために使用します。（暗証番号登録や暗証番号認証を行う画面に表示されます）
- e-AMUSEMENT PASSカードではゲーム機で表示される文字列と同じ文字列がカードの裏面に刻印されています。
- 携帯端末やICカードの場合は、ゲーム機の画面で確認してください。

＊データが読み出せなくなったときは、そのデータは復帰できません。

下記のウェブサイトを活用してください

e-AMUSEMENT PASSに関するサービス内容や、ゲームコンテンツごとの詳しい情報を掲載しています。

http://eagate.573.jp/

注文について

e-AMUSEMENT PASSカードは下記の型式で当社営業担当に注文してください

e-AMUSEMENT PASSカード **（当社製ICカード）** ＊図の絵柄はイメージです。	**GUF18-JA** （汎用絵柄カード100枚入り） 当社のe-AMUSEMENT PASS対応商品専用の共通ICカードです。

PASELI

本製品はPASELI対応ゲームソフトです。PASELIを利用するには次のことを行ってください。

店舗が行うこと

PASELI サービスを利用するには、事前に当社への申し込みが必要です。
（すでにPASELI サービスを利用されている場合は、本製品での新たな申し込みは不要です）
申し込み後、PASELI サービスの利用開始日などについては別途当社より案内いたします。
利用開始日以降は、e-AMUSEMENT に接続されているPASELI 対応ゲーム機で利用できます。

● 利用開始日以降であっても、下記の場合はPASELI を利用できません。
- ネットワーク障害などでe-AMUSEMENT サービスが利用できないとき。
- e-AMUSEMENT サービス・PASELI サービスがメンテナンス中のとき。

PASELI でのプレー料金については、テストモードで設定してください。

PASELI を利用したプレー中に停電などで中断されたときは、プレーヤーに対してサービス対応ができます。
- サービスパネルのサービスボタンではPASELI に対応できませんので、テストモードの「VIRTUAL COIN」→「SUPPLY」を実行してください。（P.53）
- PASELI に関する設定は、テストモードの「VIRTUAL COIN」に集約しています。（P.45）

プレーヤーが行うこと

プレーヤーは事前に下記を済ませておく必要があります。（パソコン、または携帯端末より行ってください）
新規（購入直後）のe-AMUSEMENT PASS の場合はe-AMUSEMENT 対応ゲーム機で暗証番号登録を先に行ってから下記を行ってください。

- KONAMI ID の取得（無料）
- e-AMUSEMENT PASS をKONAMI ID に登録（無料）
- e-AMUSEMENT PASS のPASELI 利用設定（無料）
- KONAMI ID にPASELI をチャージ（有料）

＊ PASELIチャージ機をお持ちの場合は、PASELIチャージ機の「PASELI事前準備」メニューで手続きを行うことで、KONAMI IDに登録されていなくてもPASELIをチャージできます。

上記を行った上で、e-AMUSEMENT PASS を用いてプレーしてください。
- プレー中は画面にPASELI 残高が表示されます。

PASELIチャージ機について

PASELI利用設定を有効にしているe-AMUSEMENT PASSをかざすことでチャージできます。
PASELIチャージ機に関する詳しい情報はPASELI公式ウェブサイトでご確認ください。

PASELIチャージ機

PASELI カードについて

PASELIカードとは

- PASELI のチャージに使用できるプリペイドカードです。
- カード裏面のスクラッチ部を削ると、18 文字のチャージコードが現れます。
- このコードを用いてKONAMI ID にチャージできます。

特徴と取り扱い

- PASELI カードはPASELI のチャージにのみ利用できます。
- PASELI カードで直接PASELI 対応ゲーム機をプレーすることはできません。
  KONAMI ID へのチャージに加え、e-AMUSEMENT PASS にPASELI の利用設定を行う必要があります。
  （詳しくはパソコン・携帯端末から www.konami.com/amusement/paseli/ でご確認ください）
- PASELI カードに記載されている金額が一度にチャージされます。
- PASELI カードの再発行・払い戻し・交換などはできません。
- プレーヤーへの販売目的以外では使用しないでください。

有効期限について

- チャージ前（未使用）のPASELI カードに有効期限はありません。
- チャージしたPASELI の有効期間は、最後に使用、またはチャージした日から 1 年間です。

注文について

- 本製品にPASELI カードは付属していません。下記の型式で当社営業担当に注文してください。

PASELI カード	GUKA9-JA
＊図の絵柄はイメージです。	（PASELI カード 50 枚入り） 1 枚の PASELI カードで、1000 円の PASELI をチャージすることができます。

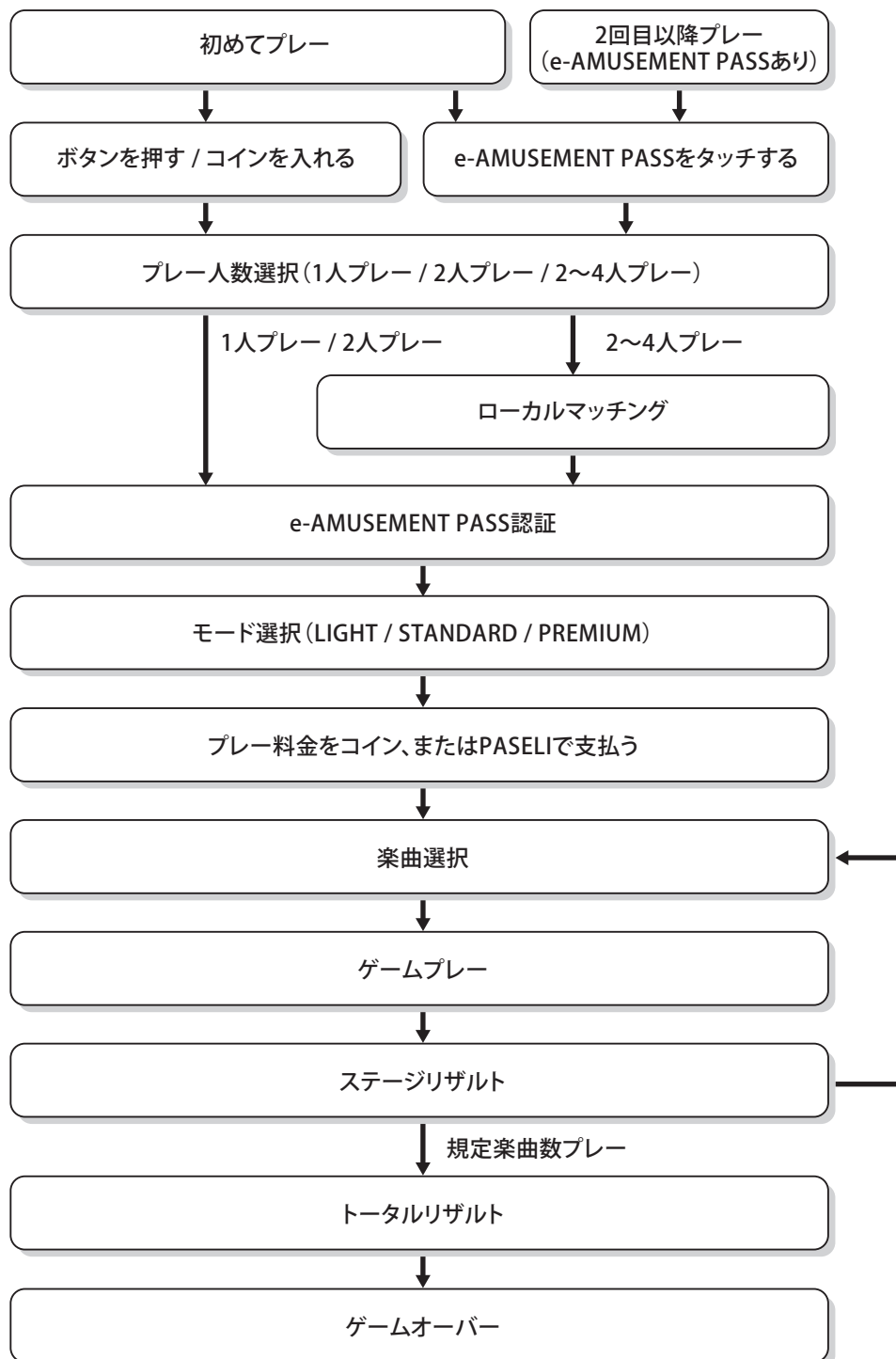
お問い合わせ・詳しい情報について

PASELI の契約・運営に関する質問などは、当社営業担当までお問い合わせください。
PASELI に関する詳しい情報は下記のウェブサイトで案内しています。

KONAMI の電子マネー PASELI（ パセリ）
パソコン・携帯端末から www.konami.com/amusement/paseli/

遊びかた

DANCERUSH STARDOMは、音楽に合わせて画面奥から手前に流れてくるマークが判定ラインに重なったタイミングで、「ステップ」「スライド」「ジャンプ」「ダウン」など、様々なアクションでプレーするダンスシミュレーションゲームです。1台の本体で1人、または2人同時プレーができ、店舗内の他の本体とマッチングさせることで最大4人までプレーできます。
また、プレー中の様子を撮影して動画投稿ウェブサイトにアップロードすることもできます。

ゲームシステム

ゲームモードについて

・**LIGHT** ・・・・・・・・・・・・・ コイン・PASELI共通のゲームモードです。
ゲームプレー中にライフがなくなるとステージが強制終了となり、次の楽曲選択に進みます。規定楽曲数ステージをプレーするとゲームオーバーとなります。

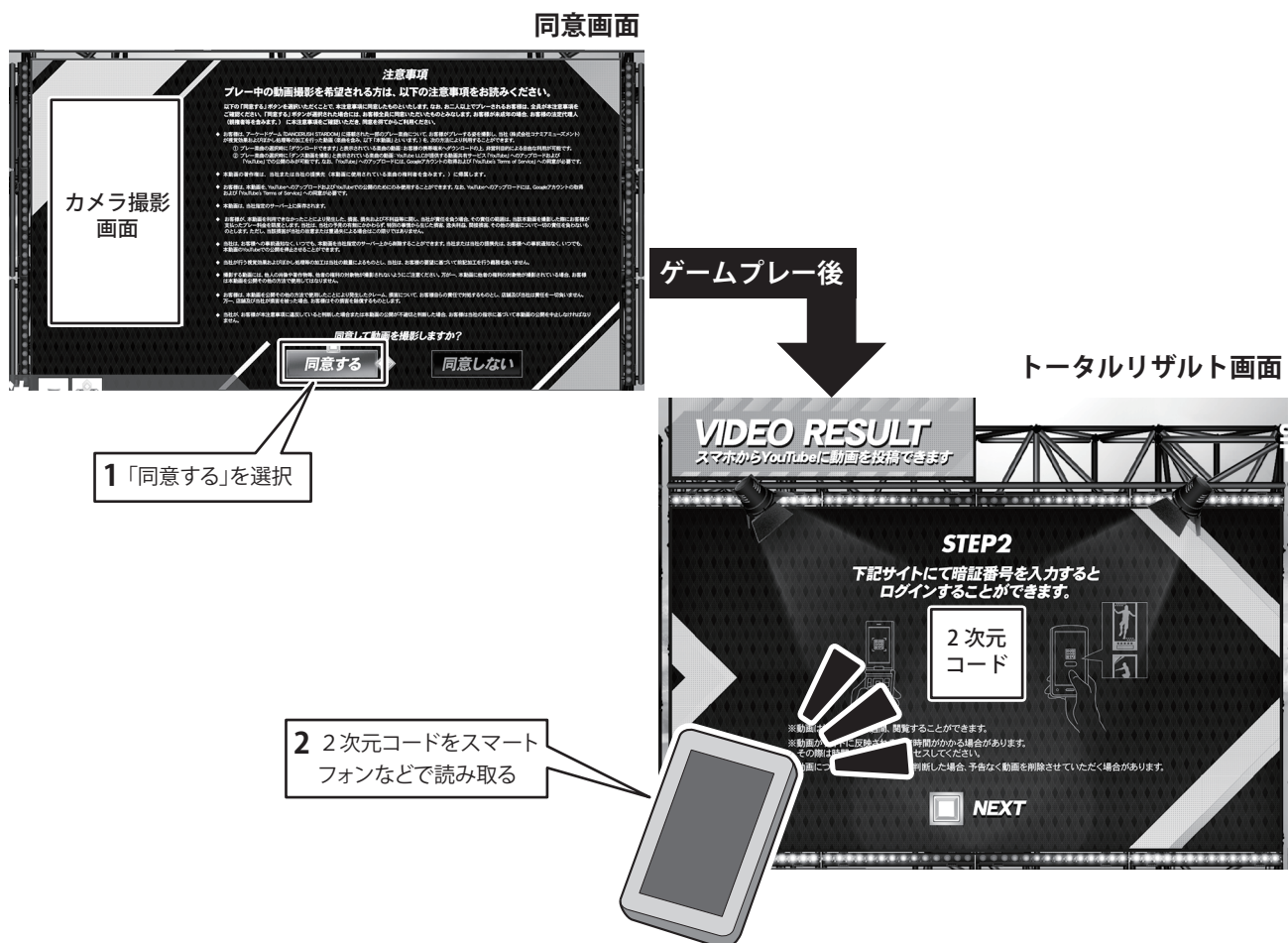
・**STANDARD** ・・・・・・・・ PASELI専用のゲームモードです。
プレーの流れは「LIGHT」モードと同じですが、ステージが強制終了することなく楽曲の終わりまでプレーできます。また、楽曲解禁に必要なゲーム内アイテムをより多く入手できるなど、「LIGHT」モードにはない特典を得られます。

・**PREMIUM** ・・・・・・・・・ コイン・PASELI共通のゲームモードです。
プレーの流れは「STANDARD」モードと同じですが、さらに多くの特典を得られます。
また、プレー中の動画を撮影できる動画撮影機能を利用することができます。

● ゲームシステム、およびゲームモードの内容は、時期により異なる場合があります。

動画撮影機能について

本機種は、本体のカメラを使用してプレー中の動画を撮影できる動画撮影機能を備えています。
撮影した動画は専用のウェブサイトを通じて、動画投稿ウェブサイトにアップロードすることができます。
動画撮影機能はゲーム中の利用規約に同意し、トータルリザルトで表示される2次元コードをスマートフォンなどで読み取ることで利用できます。

詳しくはオフィシャルウェブサイトよりご確認ください。（P.21）

オフィシャルウェブサイトについて

アップデートなどでゲームシステムの一部が変更されたとき、本書に記載以外のプレースタイルやイベント・大会が開催される場合がありますので、定期的に下記のホームページで確認することを推奨します。

オフィシャルウェブサイト：http://eagate.573.jp/game/dan/

パソコン・スマートフォン向けサービスについて

当社では、コンテンツをいっそう盛り上げることを目的として、外出先からでも楽しめるeAMUSEMENT サイトを展開しています。
このウェブサイトを通して、ユーザー間の交流や利便性を高めることができる次の特徴を備えています。

- ユーザー間の交流を楽しめるコミュニティーを展開しています。
- アミューズメントゲームのプレーデータの閲覧や、PASELI の利用設定などができます。
- e-AMUSEMENT PASS のデータ引き継ぎなどもスムーズに行えます。

http://eagate.573.jp/

テストモードとゲーム設定

テストモードの起動と終了

テストモードを起動させる

ゲームモード中にサービスパネルのテストボタンを押すことで、テストモードに変わります。
テストモードに変わると「MAIN MENU」が表示され、ゲーム設定を行うことができます。

ゲームモードに戻る

「MAIN MENU」内の「GAME MODE」を選択して確定することでゲームモードに戻ります。
ゲームモードに戻るとゲームデモが始まり、通常の運営状態となります。

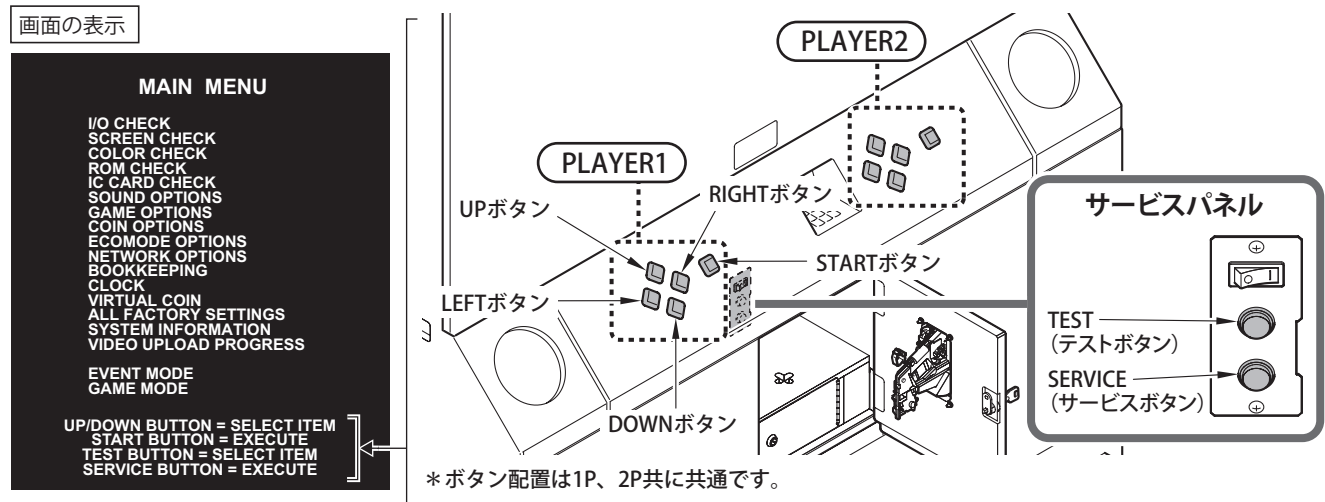
テストモードの内容

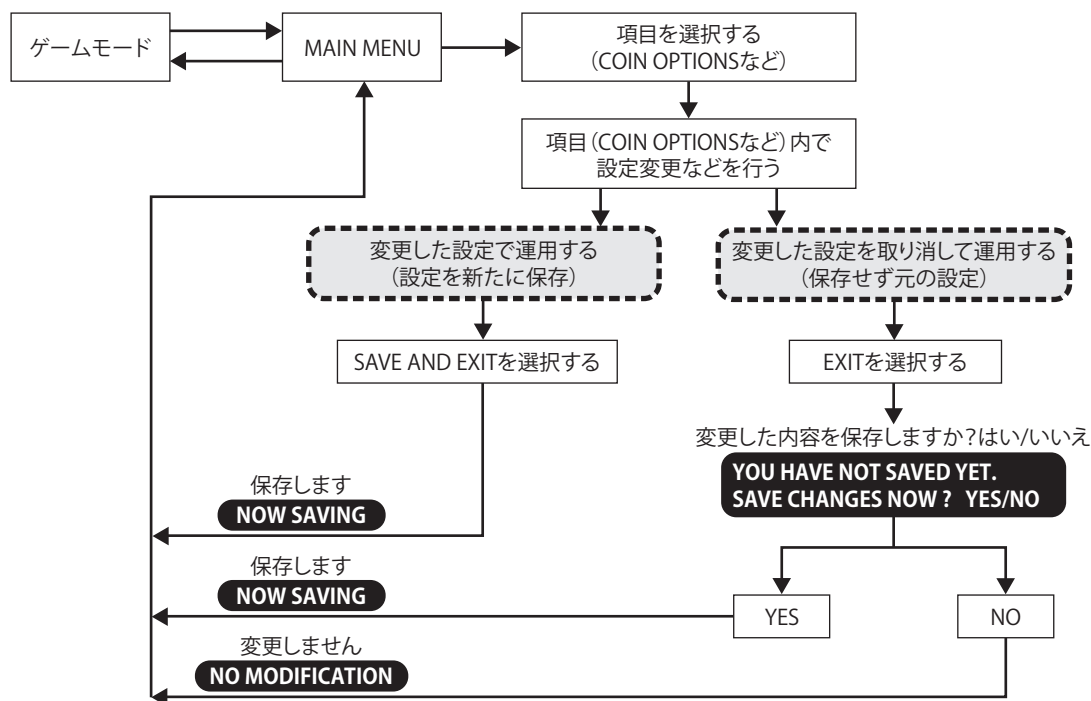
設定項目一覧

項　目	説明ページ	内　容
MAIN MENU		
I / O CHECK	24	コントロール系の入出力確認
├─ INPUT CHECK	25	コントロール系の入力状態を確認
├─ FOOT SENSOR CHECK	26	フットセンサーの入力状態を確認
├─ CAMERA CHECK	27	カメラセンサーの作動確認とキャリブレーションの実施
├─ LAMP CHECK	30	ランプに関する設定と確認
└─ MECHANISM CHECK	31	コインブロッカーの作動を確認
SCREEN CHECK	32	モニター表示の大きさや位置ずれを確認
COLOR CHECK	32	モニター表示の色合いを確認
ROM CHECK	33	ゲームデータが正常か確認
IC CARD CHECK	33	e-AMUSEMENT PASS の認識状態を確認
SOUND OPTIONS	34	ゲームサウンドに関する設定と確認
GAME OPTIONS	35	ゲームに関する設定と確認
COIN OPTIONS	36	プレー料金に関する設定と確認
ECOMODE OPTIONS	37	エコモード運営（省電力運営）に関する設定と確認
NETWORK OPTIONS	38	ネットワークに関する設定と確認
├─ NETWORK CHECK	39	ネットワーク設定と通信状態を確認
└─ SHOP NETWORK CHECK	40	店舗内の別の本体とのマッチング状態を確認
BOOKKEEPING	41	コインに関する集計を確認
CLOCK	44	現在時刻の設定
VIRTUAL COIN	45	PASELI に関する設定と集計を確認
├─ OPERATION SETTINGS	46	PASELI でのプレー料金を設定
│ ├─ TAX RATE SETTING	47	消費税に関する設定
│ ├─ PATTERN 1 ～ 3	48	PASELI でのプレー料金の詳細を各パターンごとに設定
│ └─ SCHEDULE	52	料金パターンを各曜日ごとに設定して週間スケジュールを設定
├─ SUPPLY	53	プレーヤーにサービスする PASELI を設定（コインでのサービスボタン相当）
├─ INCOME LOG	54	使用された PASELI に関する集計を確認
└─ PLAYER'S LOG	59	プレーヤーの PASELI 利用履歴を確認
ALL FACTORY SETTINGS	61	設定内容を破棄し、出荷時の設定に戻す
SYSTEM INFORMATION	62	ソフトウェアのバージョンやシステム情報を確認
VIDEO UPLOAD PROGRESS	63	撮影した動画のアップロード状況を確認
EVENT MODE	64	イベントモードの設定
GAME MODE	-	ゲームモードに戻る

● 上記はすべての項目を説明していますが、設定によって連動する項目などは表示されません。（例として、「CLOCK」を設定しないと「BOOKKEEPING」をONにすることができず、コイン集計画面も表示されません）詳しくは各項目の説明ページをお読みください。

設定項目における操作方法

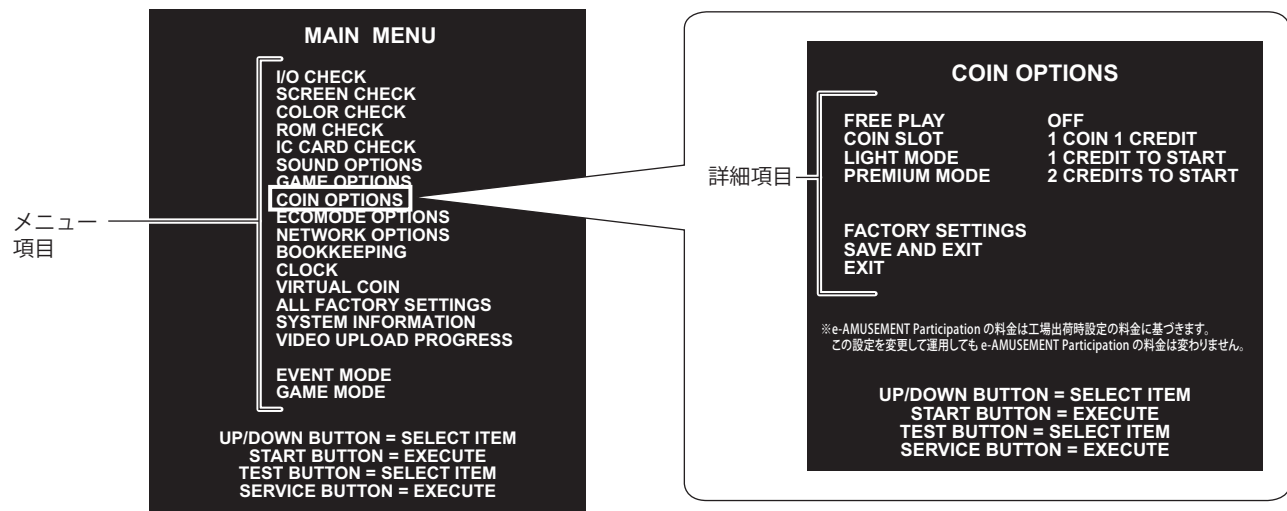
メニュー項目・各項目の選択・確定操作は、図のボタンで行ってください。

選択	**テストボタン、または UP / DOWN ボタン**	メニュー項目・各詳細項目の選択を行います。
変更	**サービスボタン、または LEFT / RIGHT ボタン**	設定値のある項目において設定値の変更を行います。
確定	**サービスボタン、または START ボタン**	メニュー項目、各詳細項目の実行と設定値の確定を行います。

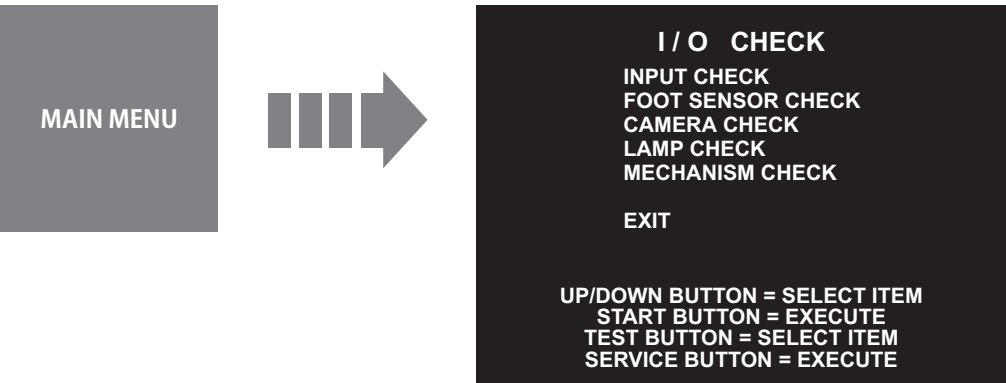
設定項目における確認・設定・保存の流れ

● 上記の「設定項目における操作方法」は基本操作を説明しています。また、「設定項目における確認・設定・保存の流れ」は一例です。項目によっては操作の一部が異なる場合がありますので、各項目の画面下に表示されるメッセージにしたがってください。

出荷時の設定に戻すには

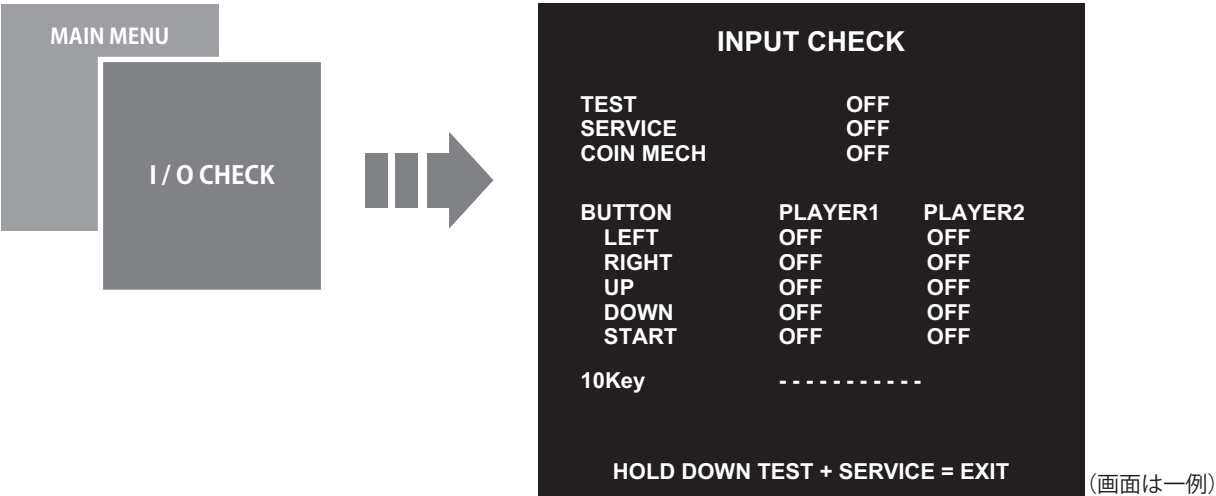
- 項目内の設定を出荷時の設定に戻すには、項目内にある「FACTORY SETTINGS」を実行してください。
- 「MAIN MENU」内項目の設定をまとめて出荷時の設定に戻すには、「MAIN MENU」内の「ALL FACTORY SETTINGS」を実行してください。（P.61）

各項目と設定

「MAIN MENU」にメニュー項目が表示されます。また、各メニュー項目を選択・確定すると、そのメニュー項目の詳細項目が表示されます。

I / O CHECK　コントロール系の入出力確認

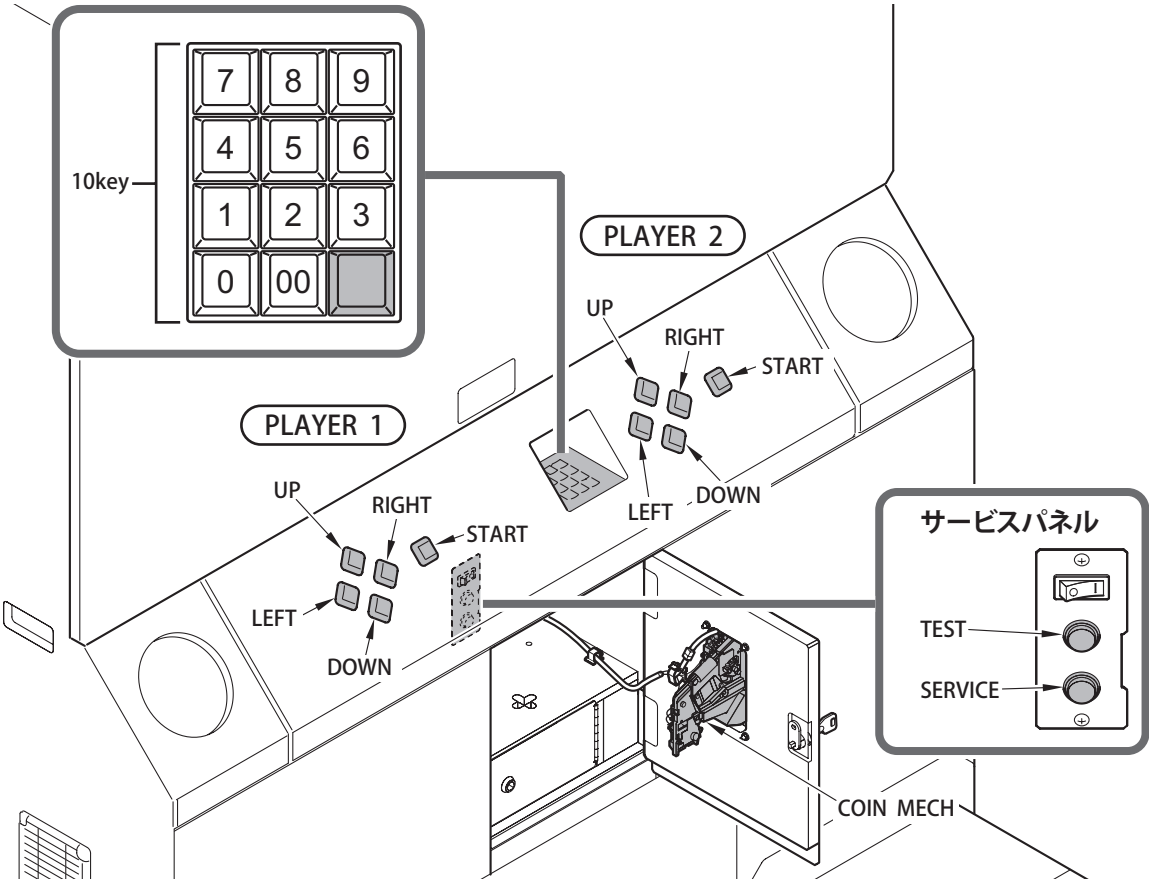
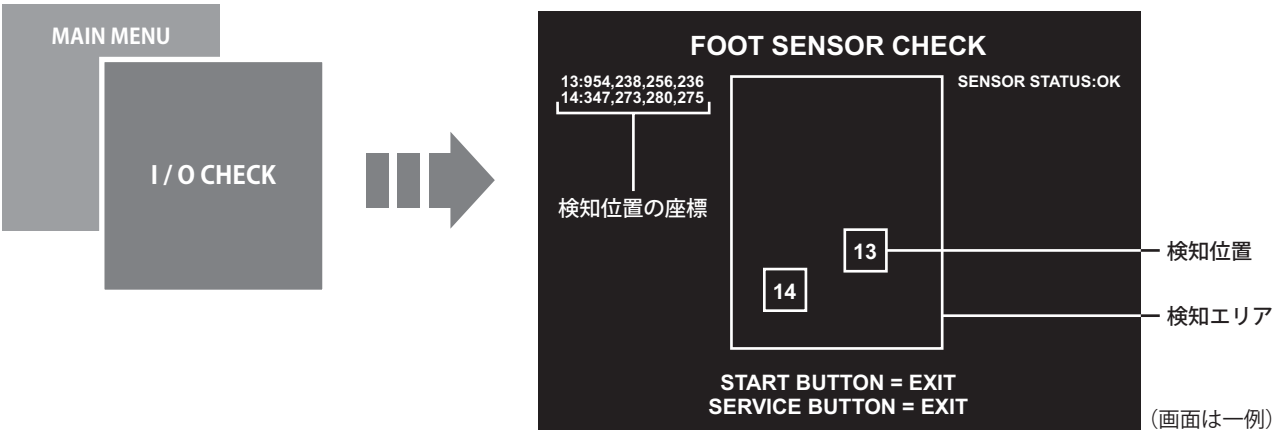
コントロール系の入力確認や、ランプの点灯などを確認することができます。

INPUT CHECK	コントロール系の入力状態を確認	▶ P.25
FOOT SENSOR CHECK	フットセンサーの入力状態を確認	▶ P.26
CAMERA CHECK	カメラセンサーの作動確認とキャリブレーションの実施	▶ P.27
LAMP CHECK	ランプに関する設定と確認	▶ P.30
MECHANISM CHECK	コインブロッカーの作動を確認	▶ P.31

INPUT CHECK　コントロール系の入力状態を確認

（画面は一例）

ON / OFF	**各入力に応じて ON / OFF が表示されます。** ・ON ・・・・・・・入力があります。 ・OFF・・・・・・・入力がありません。 ＊「COIN MECH」は実際のコインを用いて確認してください。（コインがコインセレクターを通過するときに ON になります）
10Key	**10 キーの入力に応じて、0 ～ 9、00 の数字が表示されます。**

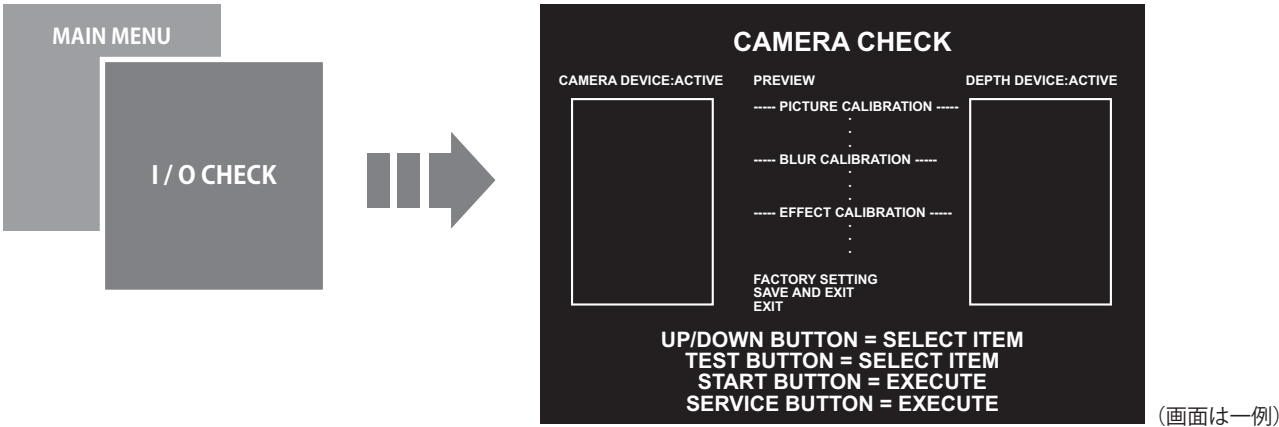
10key
7 8 9
4 5 6
1 2 3
0 00
PLAYER 2
UP
RIGHT
START
LEFT
DOWN
PLAYER 1
UP
RIGHT
START
LEFT
DOWN
サービスパネル
TEST
SERVICE
COIN MECH

FOOT SENSOR CHECK フットセンサーの入力状態を確認

（画面は一例）

SENSOR STATUS	**フットセンサーが正常に作動しているか確認します。** ・OK ・・・・・・・・・・・・・・・正常に作動しています。 ・BAD ・・・・・・・・・・・・・・正常に作動していません。
検知位置	**フットセンサーの入力検知位置が表示されます。** ・入力の検知位置と検知範囲が□で表示されます。検知範囲の中心に ID が表示され、新しく入力を検知するごとに増加していきます。 ・検知している状態で素早くスライドさせると、スライドを検知して黄色の線が表示され、スライドが速いほど長い線が表示されます。
検知位置の座標	**フットセンサーの入力検知位置の座標が表示されます。** 入力の検知位置の数だけ、入力検知位置の ID と座標が表示されます。
検知エリア	**ステージの範囲に沿って表示されるフットセンサーの検知エリアです。**
確認のポイント	**ステージに立った状態で、足の位置に対して正しく検知位置と検知位置の座標が表示されていれば正常です。** ・立っていない位置が表示される場合は、異物がステージ内、またはステップユニットの底面にないかを確認してステップユニットを清掃し、平らで水平な床面に設置してください。(P.69、P.79) ・それでも表示される場合はフットセンサーの故障が考えられますので、アフターサービス窓口に連絡してください。

● フットセンサーは自動でキャリブレーションが行われます。手動によるキャリブレーションはできません。

CAMERA CHECK　カメラセンサーの作動確認とキャリブレーションの実施

（画面は一例）

CAMERA DEVICE	**動画撮影カメラの作動を確認します。** ・ACTIVE・・・・・・・・・・・・正常に作動しています。 ・NOT FOUND・・・・・・・正常に作動していません。（デバイスを認識していません）
DEPTH DEVICE	**深度センサーの作動を確認します。** プレーヤー以外の人や物が認識されていないことを確認してください。 ・ACTIVE・・・・・・・・・・・・正常に作動しています。 ・NOT FOUND・・・・・・・正常に作動していません。（デバイスを認識していません）
PREVIEW	**各キャリブレーション項目の設定を反映したカメラ画像を表示させます。** 設定を反映したカメラ画像は「CAMERA DEVICE」に表示されます。

キャリブレーションのしかた

キャリブレーションは「CAMERA DEVICE」のカメラ画像を確認しながら調節します。
カメラセンサーは初期状態で最適になるよう調節されていますが、設置環境やゲーム機の組み付け具合によって調節の必要がある場合は、各項目ごとに設定値を調節してください。

■ PICTURE CALIBRATION（カメラ画像の見栄えの調節）

----- PICTURE CALIBRATION -----

明るさ	0	[-128 ~ 127]	(def: 0)
コントラスト	63	[0 ~ 127]	(def: 63)
色相	0	[-128 ~ 127]	(def: 0)
彩度	45	[0 ~ 127]	(def: 45)
シャープネス	20	[0 ~ 40]	(def: 20)
ガンマ	5	[1 ~ 11]	(def: 5)
ホワイトバランス	auto	[0 ~ 255]	(def: 70)
バックライト補正	127	[0 ~ 255]	(def: 127)
ゲイン	127	[1 ~ 255]	(def: 127)

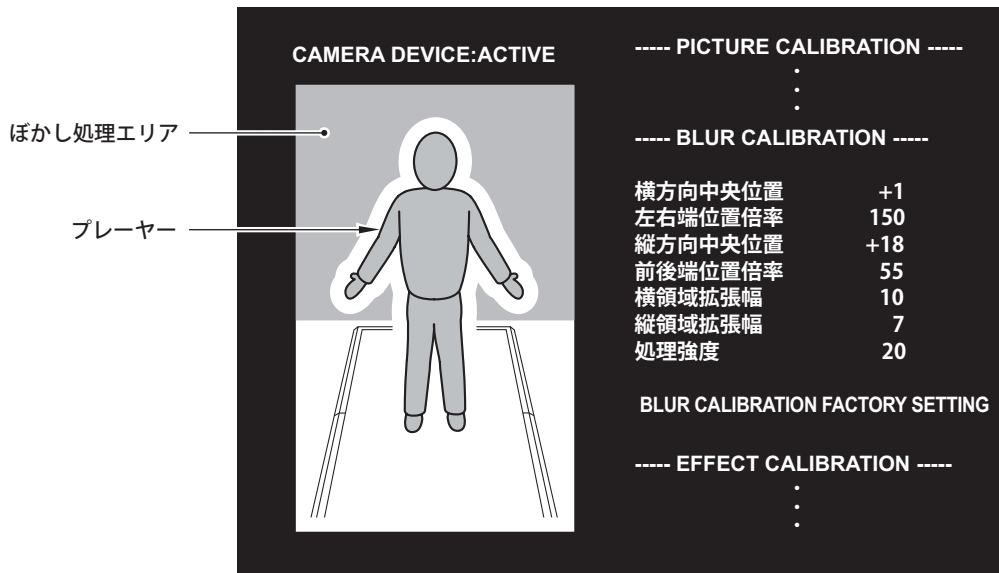
PICTURE CALIBRATION FACTORY SETTING

（画面は出荷時の例）

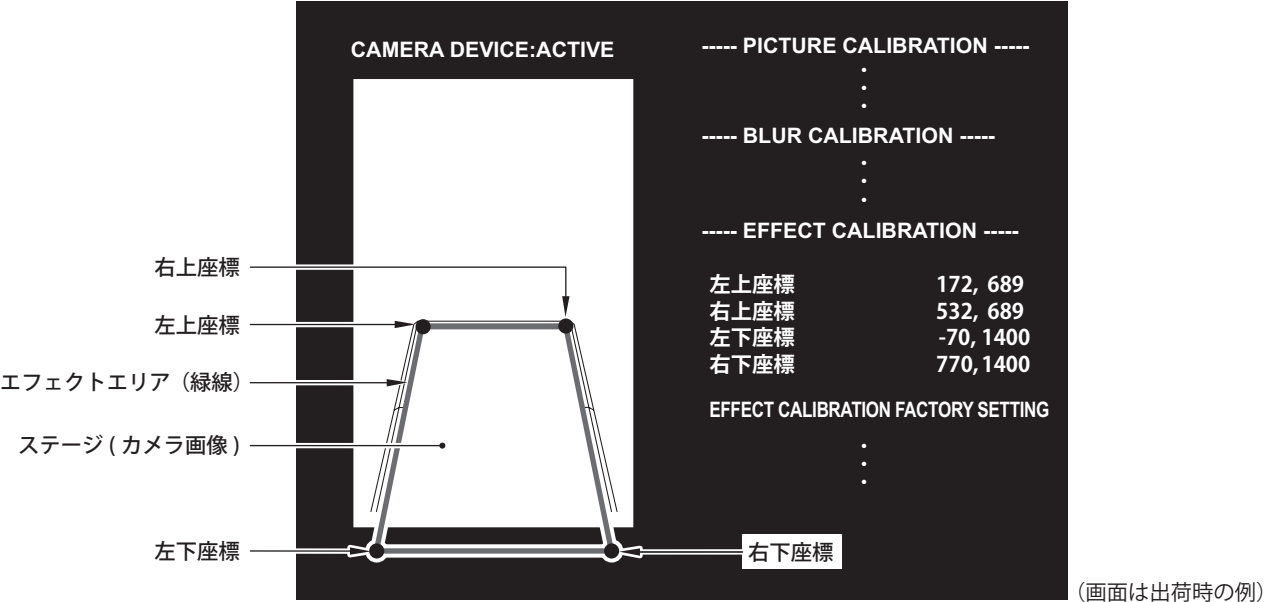
明るさ	**明るさを調節します。**(-128 ～ 127)
コントラスト	**コントラストを調節します。**(0 ～ 127)
色相	**色相を調節します。**(-128 ～ 127)
彩度	**色の鮮やかさを調節します。**(0 ～ 127)
シャープネス	**シャープネスを調節します。**(0 ～ 40)
ガンマ	**ガンマ補正値を調節します。**(1 ～ 11)
ホワイトバランス	**ホワイトバランスを調節します。**(0 ～ 255) ・auto ・・・・・・調節を自動で行います。
バックライト補正	**バックライト補正値を調節します。**(0 ～ 255)
ゲイン	**ゲインを調節します。**(1 ～ 255)
PICTURE CALIBRATION FACTORY SETTING	**この項目の設定値を出荷時の設定に戻します。**

➡次ページに続く

■BLUR CALIBRATION：背景ぼかし機能の調節

（画面は出荷時の例）

横方向中央位置	**左右方向の中央位置を補正します。** ステージの中央に立ち、ぼかし部分を肩がくりぬかれるように設定してください。
左右端位置倍率	**左右端の位置を補正します。** ステージの左右の端に立ち、それぞれの位置でぼかし部分を肩がくりぬかれるように設定してください。
縦方向中央位置	**上下方向の中央位置を補正します。** ステージの中央に立ち、ぼかし部分を顔と肩がくりぬかれるように設定してください。（ぼかしが少しかかるくらいでも問題ありません）
前後端位置倍率	**上下端の位置を補正します。** ステージの前後の端に立ち、それぞれの位置でぼかし部分を顔と肩がくりぬかれるように設定してください。（ぼかしが少しかかるくらいでも問題ありません）
横領域拡張幅	**横方向の認識範囲を広げる量を補正します。** ステージの中央で両腕を横に広げ、手のひらがぼかし部分にかぶらないように設定してください。（顔の左右が広がりすぎないように注意してください）
縦領域拡張幅	**縦方向の認識範囲を広げる量を補正します。** ステージの前後の端でそれぞれ両腕を横に広げ、腕がぼかし部分にかぶらないように設定してください。（肩から上にはみ出しすぎないよう注意してください）
処理強度	**ぼかしの強さを設定します。** 背景の映り込みが気になる場合は処理を強くすることで軽減できます。
BLUR CALIBRATION FACTORY SETTING	**この項目の設定値を出荷時の設定に戻します。**
確認のポイント	**ステージ内を歩き回ったり手を上げげたりして、体とぼかし部分がかかりすぎていたり、ずれたりしていないか確認してください。**

■ EFFECT CALIBRATION：エフェクト発生位置の調節

（画面は出荷時の例）

左上座標	エフェクトエリア左上の点の位置を移動します。
右上座標	エフェクトエリア右上の点の位置を移動します。
左下座標	エフェクトエリア左下の点の位置を移動します。
右下座標	エフェクトエリア右下の点の位置を移動します。
EFFECT CALIBRATION FACTORY SETTING	この項目の設定値を出荷時の設定に戻します。
調節のポイント	「CAMERA DEVICE」に映されているステージの範囲に、エフェクトエリアがぴったり重なるよう各座標位置を調節してください。
確認のポイント	ステージ内で足踏みをした位置に、ずれなくエフェクトが発生していることを確認してください。

● エフェクトエリアの各座標の調節は、2P の UP・DOWN・LEFT・RIGHT ボタンで行ってください。

LAMP CHECK　ランプに関する設定と確認

LAMP CHECK

BRIGHTNESS	100%
ALL	
AUTO	
ALL OFF	
1P LEFT	OFF
1P RIGHT	OFF
1P UP	OFF
1P DOWN	OFF
1P START	OFF
2P LEFT	OFF
2P RIGHT	OFF
2P UP	OFF
2P DOWN	OFF
2P START	OFF
CARD UNIT RED	OFF
CARD UNIT GREEN	OFF
CARD UNIT BLUE	OFF
TITLE PANEL LEFT	OFF
TITLE PANEL CENTER	OFF
TITLE PANEL RIGHT	OFF
MONITOR SIDE LEFT RED	OFF
MONITOR SIDE LEFT GREEN	OFF
MONITOR SIDE LEFT BLUE	OFF
MONITOR SIDE RIGHT RED	OFF
MONITOR SIDE RIGHT GREEN	OFF
MONITOR SIDE RIGHT BLUE	OFF
STAGE ALL	OFF
STAGE SCANLINE	OFF
FACTORY SETTINGS	
SAVE AND EXIT	
EXIT	

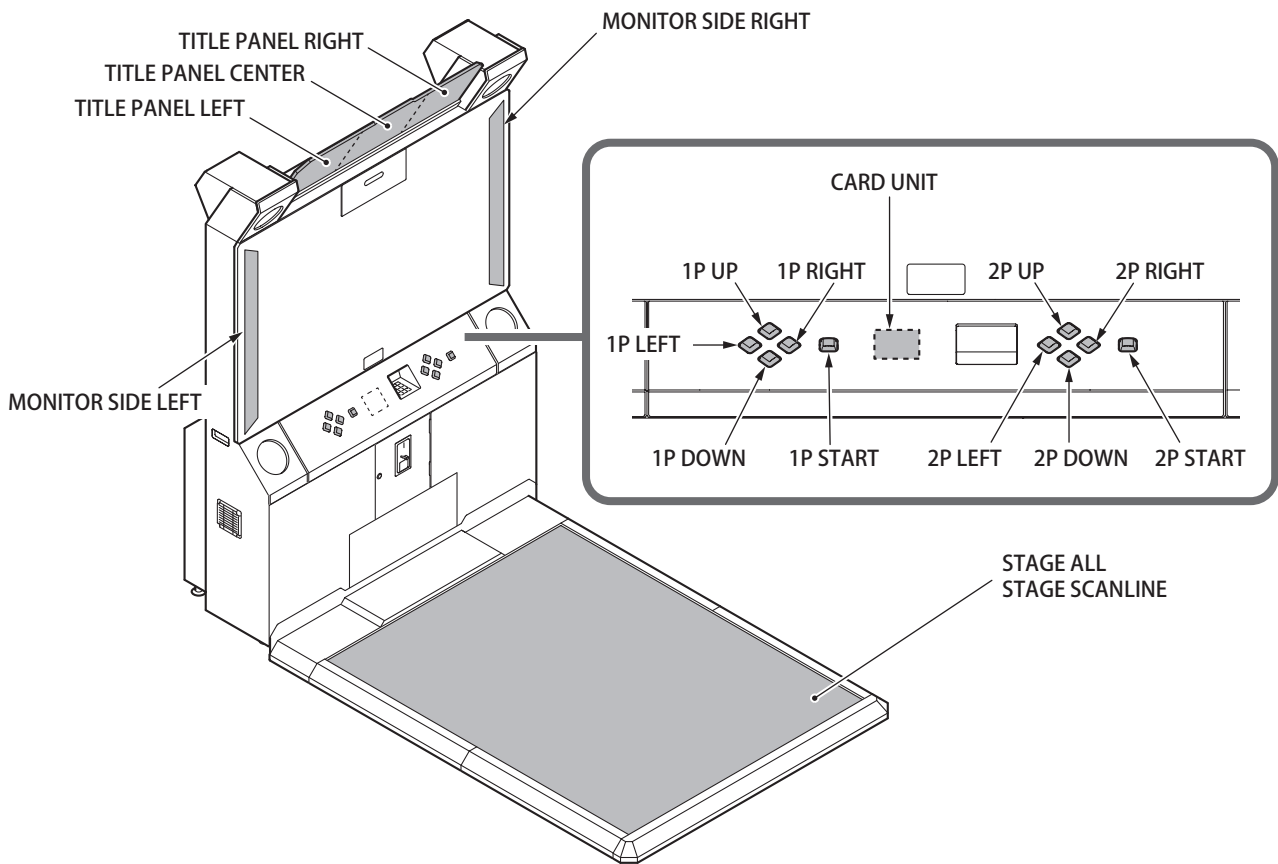
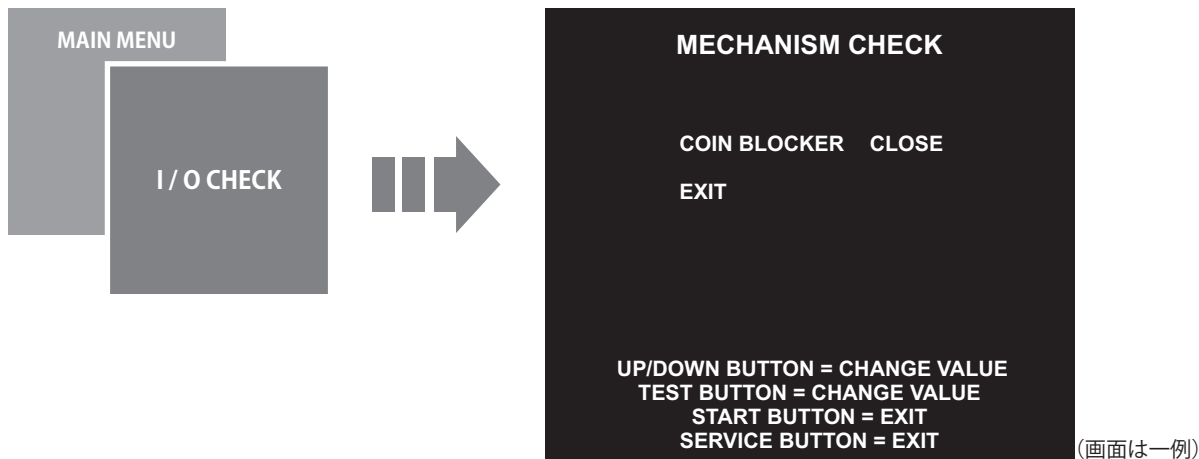
UP/DOWN BUTTON = SELECT ITEM
START BUTTON = EXIT
TEST BUTTON = SELECT ITEM
SERVICE BUTTON = EXIT

（画面は一例）

項目	説明
BRIGHTNESS	**ゲームモード中のランプの明るさを調節します。**（30 ～ 100%） ＊エコモード中は反映されません。
ALL	**すべてのランプが同時に点灯します。**
AUTO	**「1P LEFT」から順にすべてのランプが点灯します。** 点灯が一巡するとすべてのランプが点灯し、その後再度自動点灯を繰り返します。
ALL OFF	**すべてのランプが消灯します。**
ON / OFF	**点灯時は ON が表示され、消灯時には OFF が表示されます。**
STAGE SCANLINE	**「STAGE」の LED が、縦横 1 列ずつ順次点灯します。** 点灯しない LED がないか確認してください。
FACTORY SETTINGS	**この項目の設定値を出荷時の設定に戻します。**

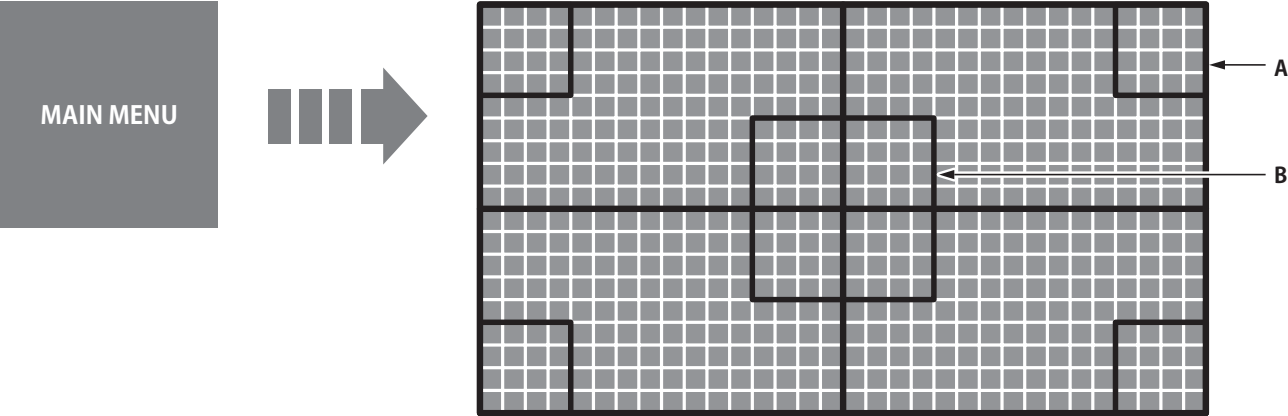
TITLE PANEL RIGHT
TITLE PANEL CENTER
TITLE PANEL LEFT
MONITOR SIDE RIGHT
CARD UNIT
1P UP
1P RIGHT
2P UP
2P RIGHT
1P LEFT
1P DOWN
1P START
2P LEFT
2P DOWN
2P START
MONITOR SIDE LEFT
STAGE ALL
STAGE SCANLINE

MECHANISM CHECK　コインブロッカーの作動を確認

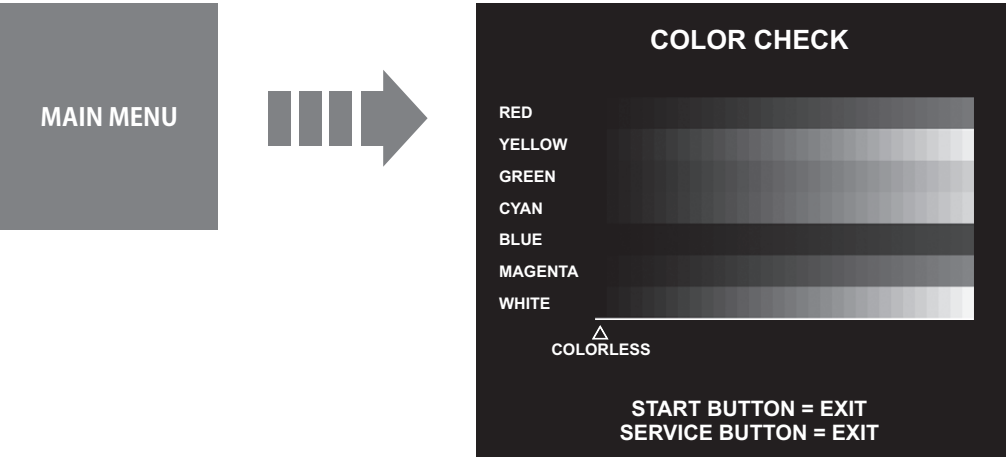
（画面は一例）

COIN BLOCKER	**コインブロッカーの作動を確認します。** ・CLOSE・・・・・・ コインブロッカーが作動しています。 （コインが返却口に戻ります） ・OPEN ・・・・・・ 作動していません。 （コインを受け付けます）

- 「COIN BLOCKER」は実際のコインを用いて確認してください。
- 実際のコインを用いてもコインカウンターは作動せず、「BOOKKEEPING」にもカウントされません。

SCREEN CHECK　モニター表示の大きさや位置ずれを確認

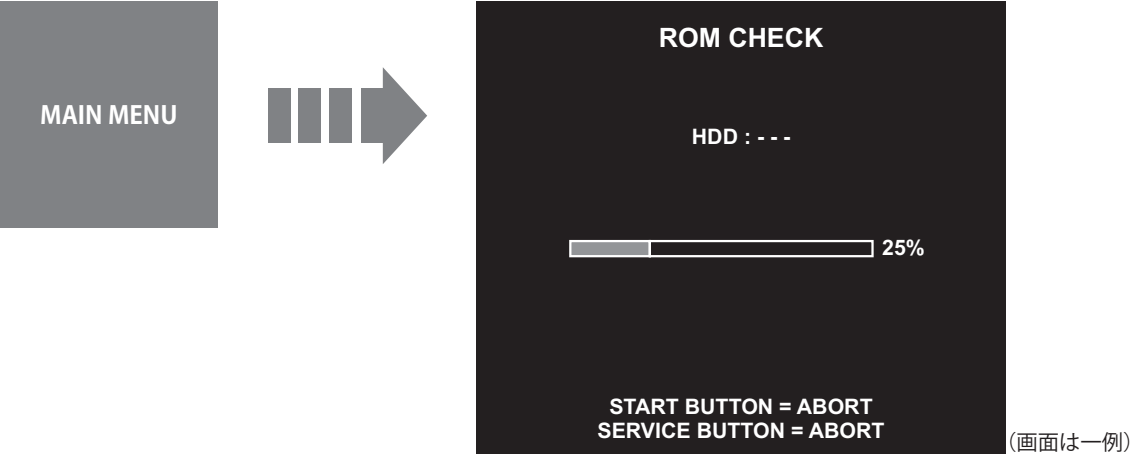
モニター表示の大きさや位置ずれを確認することができます。

確認するポイント	A：外枠の赤色線が、モニターの枠に合っていれば正常です。 B：中央の赤色線四角形が、正方形になっていれば正常です。

COLOR CHECK　モニター表示の色合いを確認

モニターの色合いが適切か確認できます。

調整のしかた	調整するときはこの画面を表示させた状態で「モニター調整」を行ってください。 （P.89）
合わせるポイント	「COLORLESS」の△の上部分が黒くなるように調整すると同時に、カラーバーの色が段階的に表示され、さらに背景が黒くなるように調整してください。

ROM CHECK ゲームデータが正常か確認

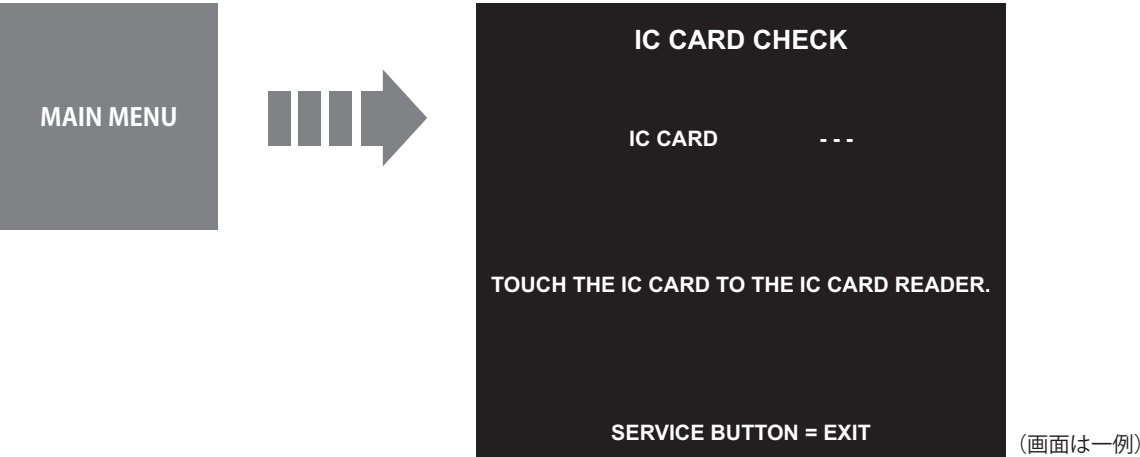
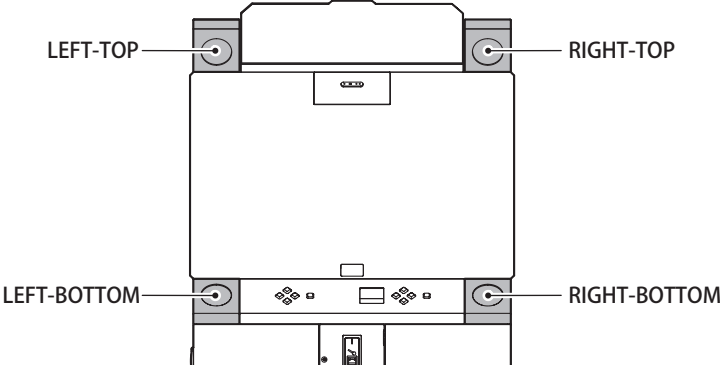
ゲームデータが正常かを確認できます。
この項目を選択すると自動的にチェックがはじまり、チェック完了まで約2分要します。

（画面は一例）

チェック後に OK と表示	**ゲームデータは正常です。**
チェック後に BAD と表示	**チェックが完了しませんでした。** 一度再起動してみてください。再度 BAD と表示されたときはアフターサービス窓口にお問い合わせください。

● チェックを中断したいときはサービスボタンを押してください。

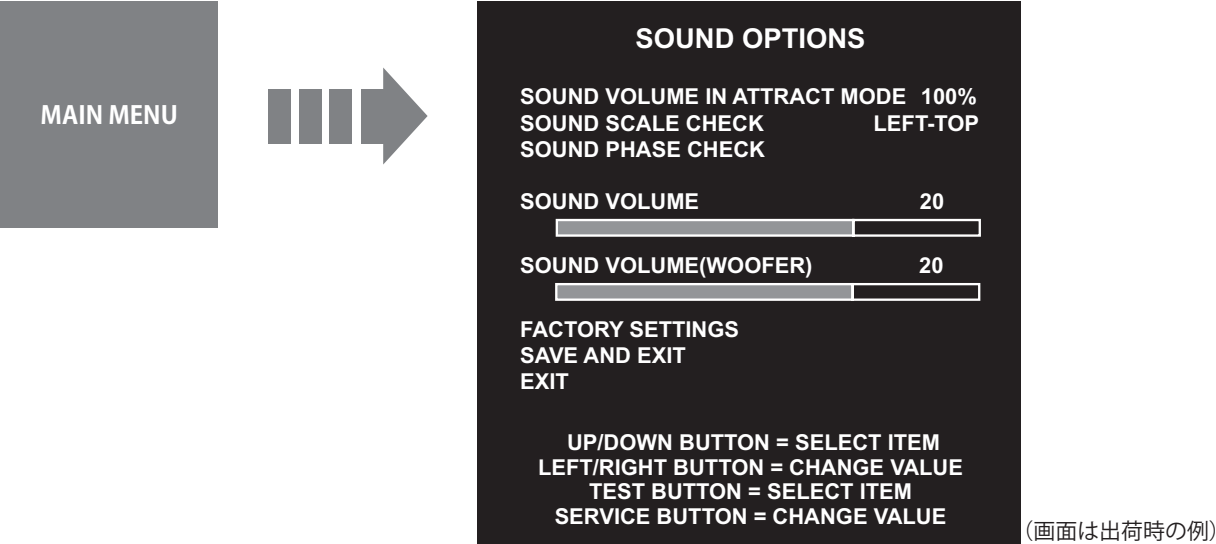
IC CARD CHECK e-AMUSEMENT PASS の認識状態を確認

e-AMUSEMENT PASS を正しく認識できるか確認できます。

（画面は一例）

e-AMUSEMENT PASS を当てると OK[＊] と表示	**IC カード、または携帯端末を認識しました。** ＊カッコの数字は通信方式により異なります。
e-AMUSEMENT PASS を当てると - - - と表示	**e-AMUSEMENT PASS を認識できませんでした。** 何度当てても「- - -」と表示されるときは他の e-AMUSEMENT PASS を当ててください。 ＊読み取り部に当てていない場合も「- - -」と表示されます。

SOUND OPTIONS　ゲームサウンドに関する設定と確認

ゲームサウンドに関する設定と確認ができます。

（画面は出荷時の例）

SOUND VOLUME IN ATTRACT MODE	**ゲームデモの音量を、プレー中の音量との割合で設定します。** （「SOUND VOLUME」の設定値に対して 0 ～ 100% までの 10% 間隔）
SOUND SCALE CHECK	**各スピーカーから順番にドレミ ･･･ ド音が出ているか確認してください。** LEFT-TOP から「ド」音で始まり、RIGHT-TOP の「レ」→ LEFT-BOTTOM の「ミ」、RIGHT-BOTTOM の「ファ」、LEFT-TOP の「ソ」･･･ ウーファー、と順番に音が出ているか確認してください。 LEFT-TOP　RIGHT-TOP LEFT-BOTTOM　RIGHT-BOTTOM
SOUND PHASE CHECK	**プレー位置に立った状態で、左右のスピーカーから交互に表示通りの音が出ているか確認します。** ・LOUD ････ 大きな音が出ています。 ・SOFT･････ 小さな音が出ています。
SOUND VOLUME*	**スピーカーの音量を設定します。**（0 ～ 30）
SOUND VOLUME (WOOFER)*	**ウーファーの音量を設定します。**（0 ～ 30）
FACTORY SETTINGS	**この項目の設定値を出荷時の設定に戻します。**

*サービスボタンでも音量の調節が可能です。
・音量上げ / 下げ ････････････ サービスボタンを押し続ける。
・音量上げ / 下げの切り替え ･･ 一度サービスボタンを離し、再度押し続ける。

GAME OPTIONS ゲームに関する設定と確認

ゲームに関する設定や、店舗情報の設定と確認ができます。

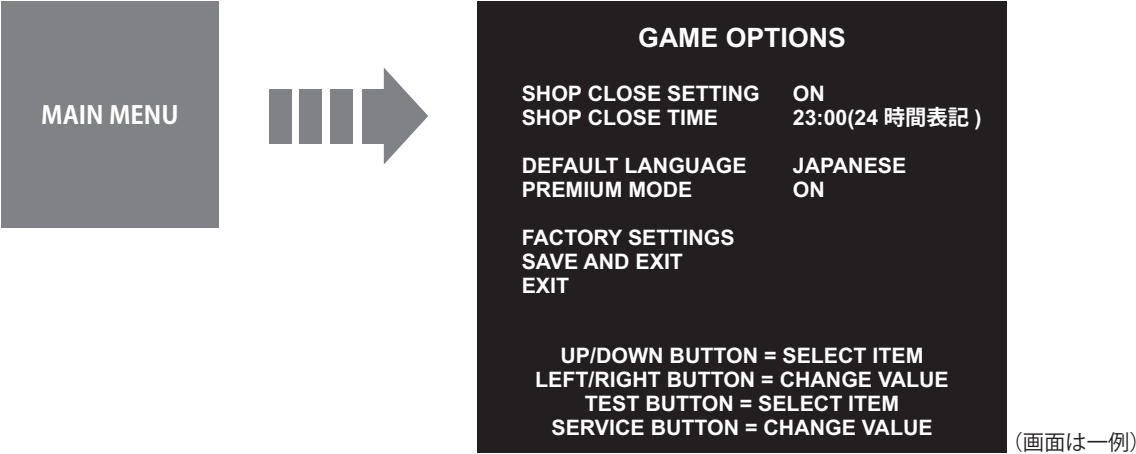
GAME OPTIONS

SHOP CLOSE SETTING ON
SHOP CLOSE TIME 23:00(24 時間表記)

DEFAULT LANGUAGE JAPANESE
PREMIUM MODE ON

FACTORY SETTINGS
SAVE AND EXIT
EXIT

UP/DOWN BUTTON = SELECT ITEM
LEFT/RIGHT BUTTON = CHANGE VALUE
TEST BUTTON = SELECT ITEM
SERVICE BUTTON = CHANGE VALUE

（画面は一例）

SHOP CLOSE SETTING （出荷時設定：OFF）	**閉店設定を行うか選択します。** ・OFF ‥‥‥‥ 閉店設定を行いません。(SHOP CLOSE TIME も表示されません) ・ON ‥‥‥‥ 「SHOP CLOSE TIME」で設定した時刻に合わせて閉店設定が行われます。
SHOP CLOSE TIME	**店舗の営業終了時刻を設定します。**(00:00 ～ 23:55 までの 5 分間隔)
DEFAULT LANGUAGE （出荷時設定：JAPANESE）	**ゲームモードの初期言語を設定します。** ・JAPANESE ‥‥‥‥‥‥‥‥ 日本語に設定します。 ・ENGLISH ‥‥‥‥‥‥‥‥ 英語に設定します。 ・KOREAN ‥‥‥‥‥‥‥‥ 韓国語に設定します。 ・CHINESE TRADITIONAL‥‥ 中国語（繁体字）に設定します。 ・CHINESE SIMPLIFIED ‥‥‥ 中国語（簡体字）に設定します。
PREMIUM MODE	**ゲームモードで「PREMIUM MODE」が選択できるかを設定します。** ・ON ‥‥‥‥ 選択できます。 ・OFF ‥‥‥‥ 選択できなくなります。 ＊ ON 設定時でも、ゲーム側で「PREMIUM MODE」のプレーが制限されている場合はプレーできません。
FACTORY SETTINGS	**この項目の設定値を出荷時の設定に戻します。**

閉店設定を ON にしたときの画面表示について

・設定した時刻の 30 分前：営業終了時刻が近いことをお知らせするメッセージが表示されます。
・設定した時刻の 10 分前：まもなく営業終了時刻になることをお知らせするメッセージが表示されます。(新規プレーやコンティニューを受け付けなくなります)
・設定した時刻になると ：閉店のお知らせ、および電源を切ることを促すメッセージが表示されます。(ゲーム画面はブラックアウトします)

＊設定した時刻後にプレーするときは再起動してください。翌日の設定した時刻までプレーすることができます。

● 時刻設定が行われていない状態で閉店設定をOFFからONにしようとすると「FIRST, SET THE CLOCK」と表示されます。そのときは「MAIN MENU」に戻り、「CLOCK」で現在時刻を設定してください。(P.44)

COIN OPTIONS　プレー料金に関する設定と確認

コインを使用したプレー料金に関する設定と確認ができます。

（画面は出荷時の例）

●e-AMUSEMENT Participation の料金は工場出荷時設定の料金に基づきます。
「COIN OPTIONS」画面で設定を変更して運用してもe-AMUSEMENT Participation の料金は変わりません。

FREE PLAY	**フリープレーの設定を行います。** ・OFF････有料でのプレーになります。 ・ON ････無料でのプレーになります。
COIN SLOT	**コイン数に対するクレジット数を設定します。（下表参照）** （1 COIN 1 CREDIT　～　10 COINS 1 CREDIT）
LIGHT MODE	**ゲームプレー（LIGHT MODE）に必要なクレジット数を設定します。** （1 CREDIT TO START ～ 10 CREDITS TO START）
PREMIUM MODE	**ゲームプレー（PREMIUM MODE）に必要なクレジット数を設定します。** （1 CREDIT TO START ～ 10 CREDITS TO START）
FACTORY SETTINGS	**この項目の設定値を出荷時の設定に戻します。**

コイン数に対するクレジット対応表

コイン数	1	1	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10
クレジット	1	2	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1

●「FREE PLAY」をONに設定した場合、PASELIサービスを利用したプレーはできません

ECOMODE OPTIONS　エコモード運営（省電力運営）に関する設定と確認

待機中(ゲームデモ時)にLEDランプの減光を自動的に行います。

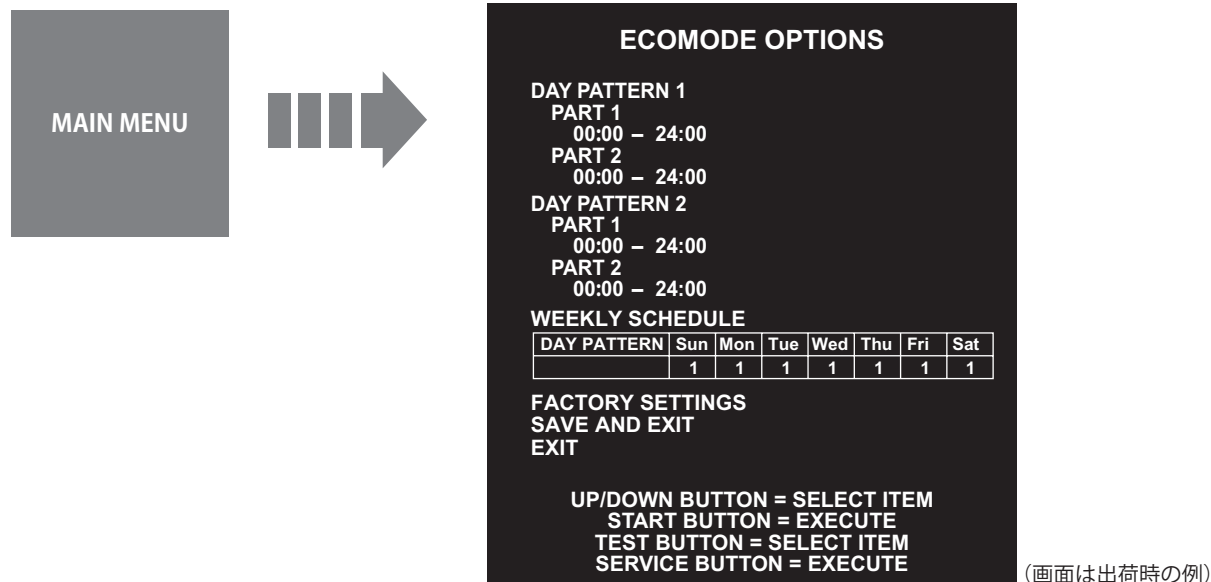
ECOMODE OPTIONS

DAY PATTERN 1
PART 1
00:00 – 24:00
PART 2
00:00 – 24:00
DAY PATTERN 2
PART 1
00:00 – 24:00
PART 2
00:00 – 24:00
WEEKLY SCHEDULE

DAY PATTERN	Sun	Mon	Tue	Wed	Thu	Fri	Sat
	1	1	1	1	1	1	1

FACTORY SETTINGS
SAVE AND EXIT
EXIT

UP/DOWN BUTTON = SELECT ITEM
START BUTTON = EXECUTE
TEST BUTTON = SELECT ITEM
SERVICE BUTTON = EXECUTE

(画面は出荷時の例)

DAY PATTERN 1 ～ 2	**エコモード運営を実施するパターンを 2 通り(平日用と休日用など)設定します。**(00:00 ～ 24:00 までの 15 分間隔)
WEEKLY SCHEDULE	**エコモード運営を実施する週間のスケジュールを設定します。** 各曜日に応じたエコモード運営のパターンを、「DAY PATTERN 1」・「DAY PATTERN 2」・「OFF」から選択します。 ・1 ・・・・・・「DAY PATTERN 1」を設定します。 ・2 ・・・・・・「DAY PATTERN 2」を設定します。 ・OFF ・・・・ エコモード運営を設定しません。
FACTORY SETTINGS	**この項目の設定値を出荷時の設定に戻します。**

●エコモード運営を実施すると、待機中(ゲームデモ時)に下記の省電力状態となります。
・「LAMP CHECK」で確認できる LED ランプの輝度が低下します。

●エコモード運営での画面には、エコモード運営の実施を示すメッセージが表示されます。
・e-AMUSEMENT PASS を当てる、コインを入れる、などの操作を行うことで、省電力状態が解除されます。
その後、3 分間操作がなければ、再度省電力状態に戻ります。

エコモード運営が実施された状態を未実施の場合と比較すると、
待機中(ゲームデモ時)において消費電力が最大 10% 削減されます。

NETWORK OPTIONS ネットワークに関する設定と確認

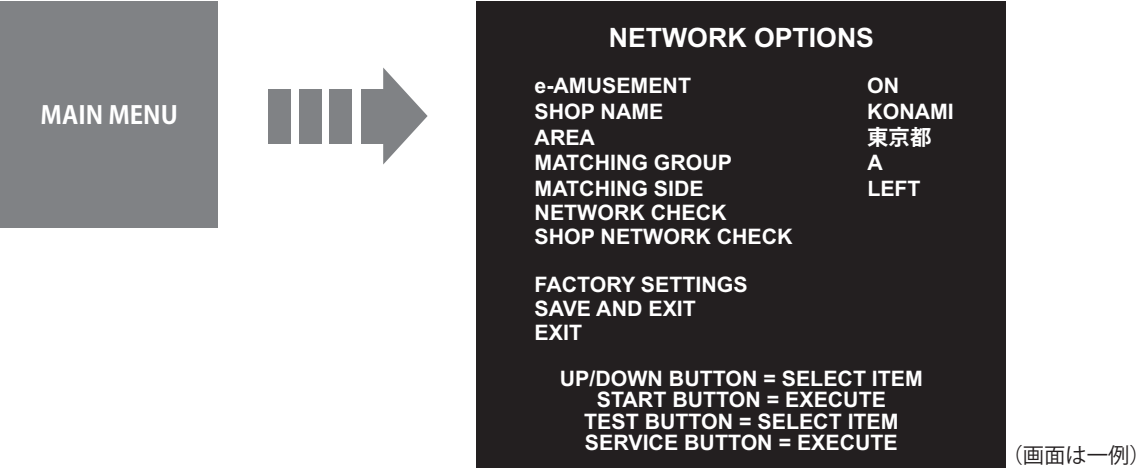
ネットワークに関する設定と確認ができます。

NETWORK OPTIONS

e-AMUSEMENT ON
SHOP NAME KONAMI
AREA 東京都
MATCHING GROUP A
MATCHING SIDE LEFT
NETWORK CHECK
SHOP NETWORK CHECK

FACTORY SETTINGS
SAVE AND EXIT
EXIT

UP/DOWN BUTTON = SELECT ITEM
START BUTTON = EXECUTE
TEST BUTTON = SELECT ITEM
SERVICE BUTTON = EXECUTE

（画面は一例）

項目	内容
e-AMUSEMENT	**常に ON の設定です。** 設定内容の変更はできません。
SHOP NAME	**登録されている店舗の名称が自動で設定されます。**
AREA	**店舗が所在する都道府県が自動で設定されます。**
MATCHING GROUP	**店舗内のグループ ID を設定します。**（A ～ H） • 同じグループ ID に設定した本体同士は、ゲームモードでローカルマッチングのプレーモード選択時にマッチングします。 • 同じグループ ID に設定できるのは 2 台までです。3 台以上の本体がある場合は別のグループ ID に設定してください。（下図参照）
MATCHING SIDE	**グループ内のゲーム機の識別を設定します。** • 同じグループ ID に設定した本体を並べて設置した際、正面から見て左側を「LEFT」、右側を「RIGHT」に設定してください。（下図参照） • 同じグループ ID 内で設定がかぶらないようにしてください。
NETWORK CHECK	**ネットワーク設定と通信状態を確認します。** ▶ P.39
SHOP NETWORK CHECK	**店舗内の別の本体とのマッチング状態を確認します。** ▶ P.40
FACTORY SETTINGS	**この項目の設定値を出荷時の設定に戻します。**

「MATCHING GROUP」と「MATCHING SIDE」の設定

NETWORK CHECK ネットワーク設定と通信状態を確認

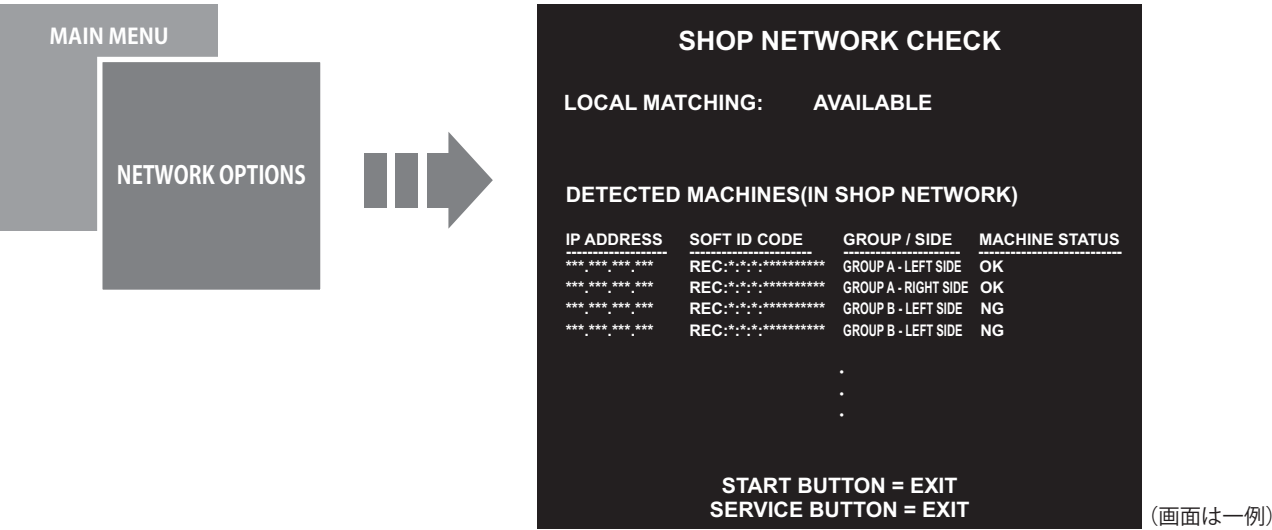
```
NETWORK CHECK

GAME --> ROUTER --> CENTER --> SERVER

STATUS                      CONNECTED
GAME TO ROUTER              2 / 2 (100 Percent)
GAME TO CENTER              2 / 2 (100 Percent)
GAME TO SERVER              2 / 2 (100 Percent)

IP ADDRESS                  XXX.XXX.XXX.XXX
SUBNET MASK                 XXX.XXX.XXX.XXX
DEFAULT ROUTER              XXX.XXX.XXX.XXX
DOMAIN NAME                 XXXXX
DNS SERVER                  XXX.XXX.XXX.XXX
                            XXX.XXX.XXX.XXX

DHCP SERVER                 XXX.XXX.XXX.XXX
NTP SERVER                  XXX.XXX.XXX.XXX
MAC ADDRESS                 XX:XX:XX:XX:XX:XX
e-AMUSEMENT Participation   AVAILABLE

START BUTTON = EXIT
SERVICE BUTTON = EXIT
```

（画面は一例）

項目	説明
GAME --> ROUTER --> CENTER --> SERVER	**本体からセンターサーバーまでの通信状態が表示されます。** ・GAME･････････････自本体です。 ・ROUTER････････････店舗内の VPN ルーターです。 ・CENTER ････････････e-AMUSEMENT の入り口です。 ・SERVER ････････････センターサーバーです。
STATUS	**ネットワークの通信状態が表示されます。** ・CONNECTED･･･････正常な通信ができています。 ・NOT CONNECTED ･･正常な通信ができていません。 ＊通信状態を確認中のときは「-」表示になります。
GAME TO ROUTER GAME TO CENTER GAME TO SERVER	**本体～各機器までの応答状態が表示されます。** 左右の数値がほぼ同じで、100、または 100 に近い値であれば正常です。
IP ADDRESS	**本体に割り当てられた IP アドレスが表示されます。**
SUBNET MASK	**本体に割り当てられたサブネットマスクが表示されます。**
DEFAULT ROUTER	**VPN ルーターに割り当てられたアドレスが表示されます。**
DOMAIN NAME	**接続するセンターサーバーのドメインネームが表示されます。**
DNS SERVER	**DNS サーバーに割り当てられた IP アドレスが最大で 2 個表示されます。**
DHCP SERVER	**DHCP サーバーに割り当てられた IP アドレスが表示されます。**
NTP SERVER	**NTP サーバーに割り当てられた IP アドレスが表示されます。**
MAC ADDRESS	**本体に割り当てられた物理アドレスが表示されます。**
e-AMUSEMENT Participation	**e-AMUSEMENT Participation サービスの状態が表示されます。** 「AVAILABLE」と表示されていれば正常です。 ・AVAILABLE ････････サービスが利用可能です。 ・NOT AVAILABLE ････サービスが利用できません。(確認中) ・DISABLE ･･････････サービスが利用できません。 ・- ･････････････････サービスが利用できません。(確認中) ＊通信状態を確認中の場合は､｢-｣または｢NOT AVAILABLE｣と表示されます。 サービスが利用できないときは｢DISABLE｣と表示されます。

SHOP NETWORK CHECK　店舗内の別の本体とのマッチング状態を確認

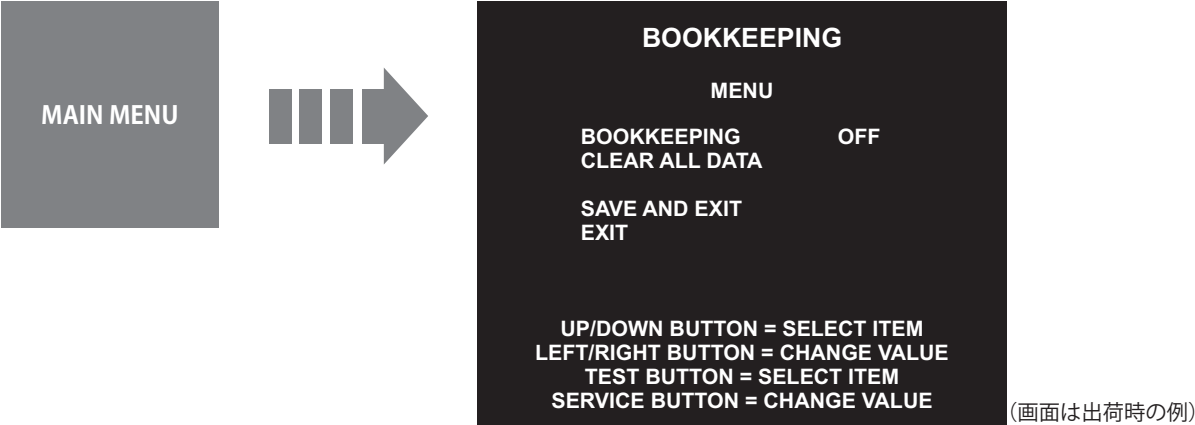
```
SHOP NETWORK CHECK

LOCAL MATCHING:        AVAILABLE

DETECTED MACHINES(IN SHOP NETWORK)

IP ADDRESS       SOFT ID CODE          GROUP / SIDE          MACHINE STATUS
---------------  --------------------  --------------------  -------------------------
***.***.***.***  REC:*:*:*:**********  GROUP A - LEFT SIDE   OK
***.***.***.***  REC:*:*:*:**********  GROUP A - RIGHT SIDE  OK
***.***.***.***  REC:*:*:*:**********  GROUP B - LEFT SIDE   NG
***.***.***.***  REC:*:*:*:**********  GROUP B - LEFT SIDE   NG
                                       .
                                       .
                                       .

START BUTTON = EXIT
SERVICE BUTTON = EXIT
```

（画面は一例）

LOCAL MATCHING		**店舗内にある別の本体とのマッチング状態が表示されます。** ・AVAILABLE ･････････マッチングできます。 ・NOT AVAILABLE････マッチングできません。 ＊店舗内に 1 台しか無い場合も「NOT AVAILABLE」と表示されます。
DETECTED MACHINES		**店舗内にあるすべての本体のマッチング状態が表示されます。**
	IP ADDRESS	**本体に割り当てられた IP アドレスが表示されます。**
	SOFT ID CODE	**本体のソフトウェアのバージョンが表示されます。**
	GROUP / SIDE	**本体に割り当てられたグループ ID と左右の識別が表示されます。**
	MACHINE STATUS	**別の本体とのマッチング状態が表示されます。** ・OK ････････････････マッチングできます。 ・NG ････････････････マッチングできません。

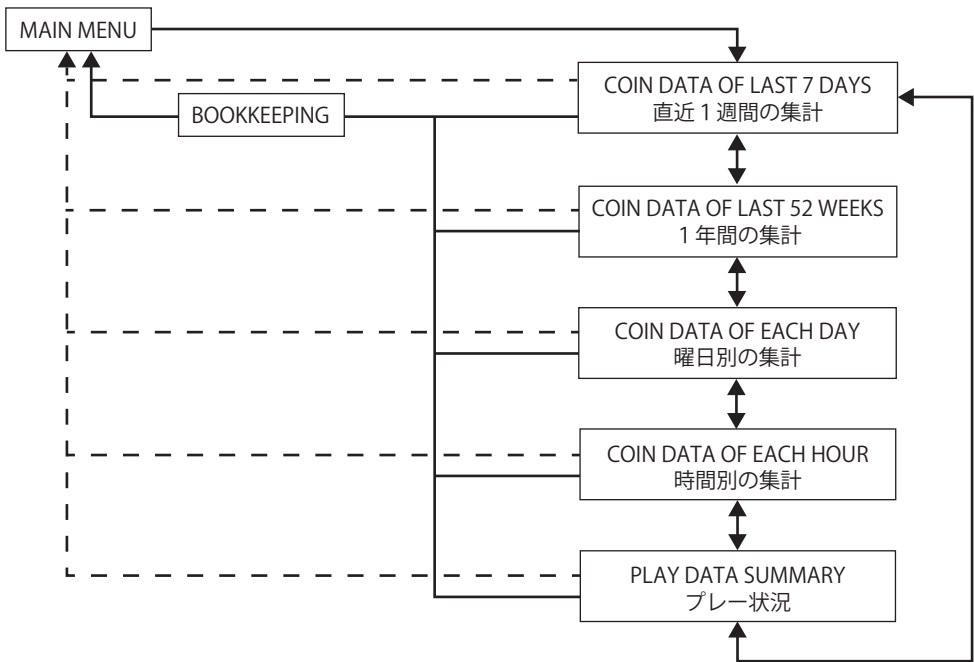
NOT AVAILABLE となる原因	対処方法
同じグループ ID で左右の識別がかぶっている	同じグループ ID で左右の識別は別に設定してください。（P.38）
同じグループ ID に設定されている本体がない	マッチングさせたい本体同士は同じグループ ID に設定してください。（P.38）
同じグループ ID に 3 台以上の本体が設定されている	同じグループ ID に設定できるのは 2 台までです。3 台目以降の本体は別のグループ ID に設定してください。（P.38）
ネットワークトラブルなどで e-AMUSEMENT に接続されていない	ネットワークエラーを参照してください。（P.93）

BOOKKEEPING　コインに関する集計を確認

コインに関するさまざまな集計を確認できます。

（画面は出荷時の例）

BOOKKEEPING	**コイン集計を行うかを設定します。** ・OFF・・・・コイン集計は行われません。（集計画面も表示されません） ・ON ・・・・コイン集計を行います。 ＊ ON から OFF に変更すると集計データが消去されますのでご注意ください。
CLEAR ALL DATA	**コイン集計のデータを削除して、出荷時の状態に戻します。**

コイン集計メニューの見かた

「BOOKKEEPING」がONのときは、コインに関するさまざまな集計を見ることができます。

● 「BOOKKEEPING」画面を表示させるには、あらかじめ「CLOCK」で現在時刻を設定してください。（P.44）
● 時刻設定が行われていない状態で「BOOKKEEPING」をOFFからONにしようとすると「FIRST, SET THE CLOCK」と表示されます。そのときは「MAIN MENU」に戻り、続いて「CLOCK」で設定してください。

➡次ページに続く

直近１週間の集計

BOOKKEEPING

COIN DATA OF LAST 7 DAYS

TODAY	100
LAST 7 DAYS AVERAGE	130
LAST 7 DAYS TOTAL	810
YESTERDAY	120
- 2 DAYS	130
- 3 DAYS	140
- 4 DAYS	110
- 5 DAYS	100
- 6 DAYS	210
- 7 DAYS	------

UP/DOWN BUTTON = PREV/NEXT PAGE
START BUTTON = EXIT
HOLD DOWN TEST + SERVICE = SUBMENU
SERVICE BUTTON = EXIT

（画面は一例）

TODAY	今日のコイン数
LAST 7 DAYS AVERAGE	今日を除く直近１週間の平均コイン数
LAST 7 DAYS TOTAL	今日を除く直近１週間の総コイン数
YESTERDAY	昨日の総コイン数
- 2 DAYS	2 日前の総コイン数

１年間の集計

（画面は一例）

- 01：	1 週間前 7 日間の総コイン数
- 02：	2 週間前 7 日間の総コイン数
- 03：	3 週間前 7 日間の総コイン数

曜日別の集計

BOOKKEEPING

COIN DATA OF EACH DAY

	TOTAL
MONDAY	130
TUESDAY	140
WEDNESDAY	110
THURSDAY	100
FRIDAY	210
SATURDAY	------
SUNDAY	120

UP/DOWN BUTTON = PREV/NEXT PAGE
START BUTTON = EXIT
HOLD DOWN TEST + SERVICE = SUBMENU
SERVICE BUTTON = EXIT

（画面は一例）

MONDAY	月曜日の総コイン数
TUESDAY	火曜日の総コイン数
WEDNESDAY	水曜日の総コイン数
THURSDAY	木曜日の総コイン数
FRIDAY	金曜日の総コイン数
SATURDAY	土曜日の総コイン数
SUNDAY	日曜日の総コイン数

時間別の集計

（画面は一例）

00：00	0 時～ 0 時 59 分の総コイン数
01：00	1 時～ 1 時 59 分の総コイン数
02：00	2 時～ 2 時 59 分の総コイン数

プレー状況

BOOKKEEPING

PLAY DATA SUMMARY

TOTAL ACTIVE TIME 10H04M07S
TOTAL PLAY TIME 10H02M00S

AVERAGE PLAY TIME 03M00S
LONGEST PLAY TIME 05M00S
SHORTEST PLAY TIME 02M00S

TOTAL PLAY COUNT 5

20 : 00 : 00
20XX-XX-XX (XXX)

UP/DOWN BUTTON = PREV/NEXT PAGE
START BUTTON = EXIT
HOLD DOWN TEST + SERVICE = SUBMENU
SERVICE BUTTON = EXIT

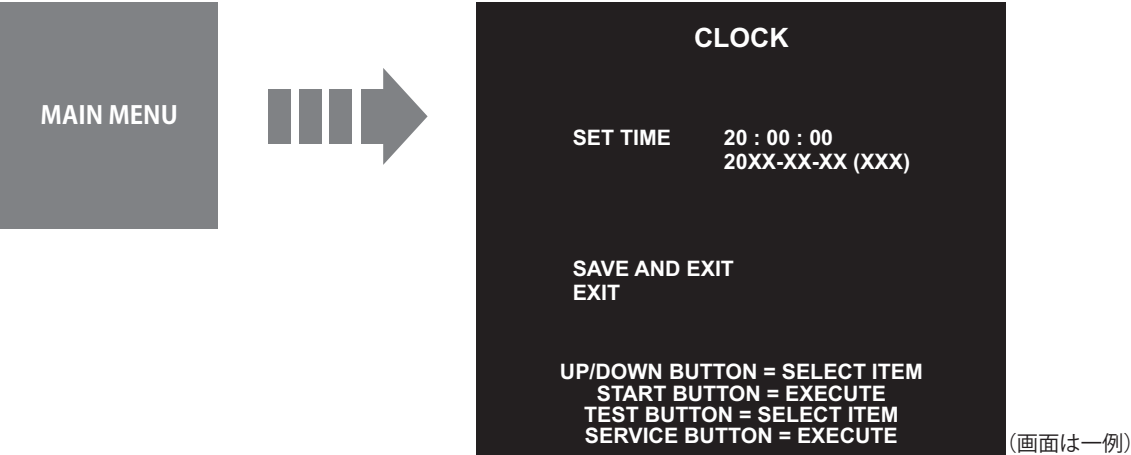
（画面は一例）

TOTAL ACTIVE TIME	総稼働時間
TOTAL PLAY TIME	総プレー時間
AVERAGE PLAY TIME	1 プレー時の平均プレー時間
LONGEST PLAY TIME	1 プレー時の最長プレー時間
SHORTEST PLAY TIME	1 プレー時の最短プレー時間
TOTAL PLAY COUNT	総プレー回数
20:00:00	現在の時刻（24 時間制）
20XX-XX-XX(XXX)	今日の日付

- 各画面において、集計が行われていない場合は「-」と表示され、コインが入っていない場合は「0」と表示されます。
- 各画面の集計値は、「BOOKKEEPING」をONにした後からの集計となります。（P.41）
- プレー状況に表示される時間は、「CLOCK」設定後からの集計となります。（P.44）

CLOCK 現在時刻の設定

現在時刻を設定します。
ここで設定した時刻をもとに、「GAME OPTIONS」の閉店設定と「BOOKKEEPING」の集計が行われます。

（画面は一例）

SET TIME	**現在の時刻（時・分・秒）を設定してください。** 時刻が設定されていないときは「CLOCK NOT SET」と表示されます。
20XX-XX-XX (XXX)	**今日の日付と曜日が表示されます。** 日付は出荷時に設定されています。

- 時刻設定が行われていないと、「GAME OPTIONS」で閉店設定を行うことはできません。（P.35）
- 時刻設定が行われていないと、「BOOKKEEPING」でコイン集計を行うことはできません。（P.41）
- 設定後は「SAVE AND EXIT」を選択することで時刻が設定されます。

VIRTUAL COIN　PASELI に関する設定と集計を確認

PASELIに関する設定や集計を確認できます。

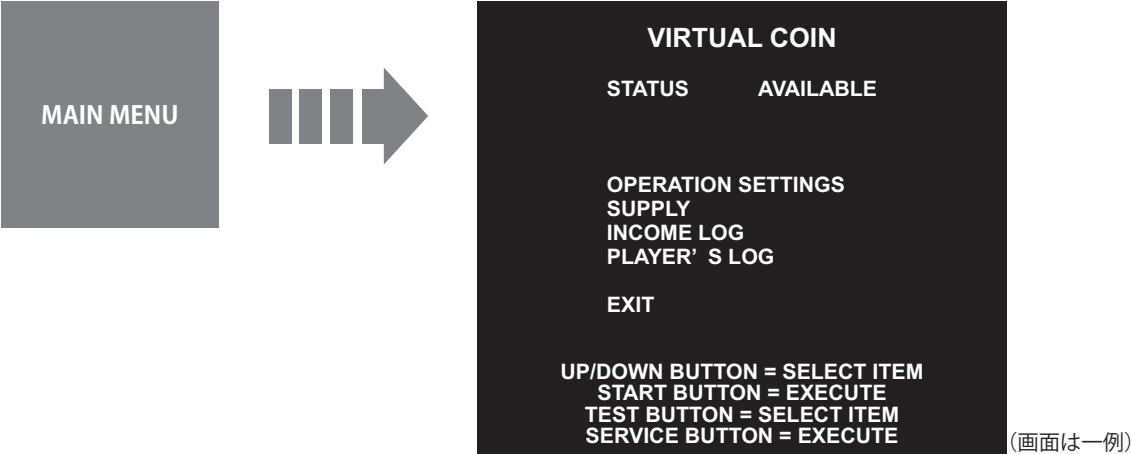
VIRTUAL COIN

STATUS　　AVAILABLE

OPERATION SETTINGS
SUPPLY
INCOME LOG
PLAYER' S LOG

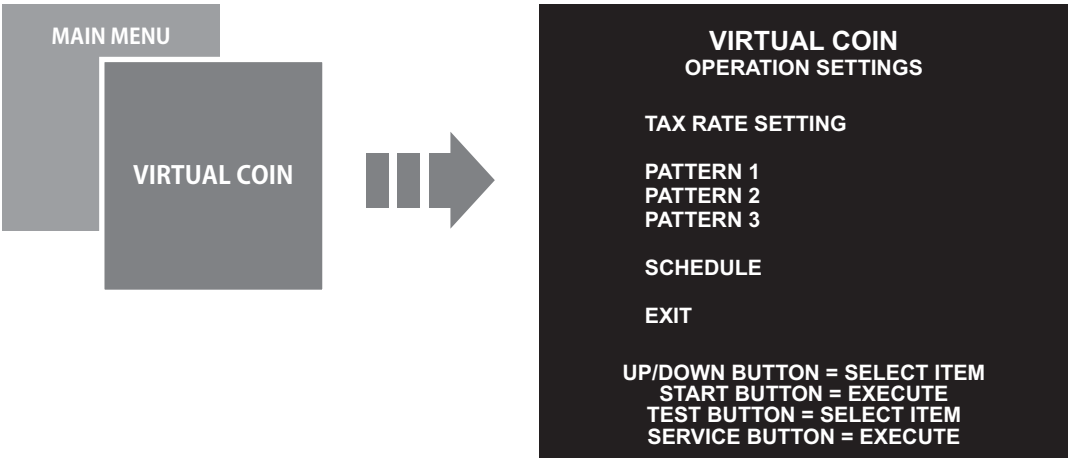
EXIT

UP/DOWN BUTTON = SELECT ITEM
START BUTTON = EXECUTE
TEST BUTTON = SELECT ITEM
SERVICE BUTTON = EXECUTE

（画面は一例）

STATUS	**PASELI の利用状態が表示されます。** ・AVAILABLE・・・・・・・・ 利用できます。 ・NOT AVAILABLE ・・・ 利用できません。	
OPERATION SETTINGS	**PASELI でのプレー料金を設定します。**	▶ P.46
SUPPLY*	**プレーヤーにサービスする PASELI を設定します。（コインでのサービスボタン相当）**	▶ P.53
INCOME LOG*	**使用された PASELI に関する集計を確認します。**	▶ P.54
PLAYER'S LOG*	**プレーヤーの PASELI 利用履歴を確認します。**	▶ P.59

*「STATUS」が「NOT AVAILABLE」のときは灰色で表示され、選択できません。

NOT AVAILABLE となる原因	対処方法
「COIN OPTIONS」で「FREE PLAY」が ON に設定されている	「FREE PLAY」を OFF に設定してください。（P.36）
メンテナンス時間中である	メンテナンスが終了するまでしばらくお待ちください。
ネットワークトラブルなどで e-AMUSEMENT に接続されていない	ネットワークエラーを参照してください。（P.93）
PASELI のサービス利用登録が完了していない	当社営業担当にお問い合わせください。

OPERATION SETTINGS PASELI でのプレー料金を設定

TAX RATE SETTING	**消費税に関する設定をします。**	▶ P.47
PATTERN 1 ～ 3	**PASELI でのプレー料金の詳細を各パターンごとに設定します。** 各パターン項目を選択して、詳細設定を行う画面が表示されます。	▶ P.48
SCHEDULE	**料金パターンを各曜日ごとに設定して週間スケジュールを設定します。**	▶ P.52

TAX RATE SETTING 消費税に関する設定

TAX RATE SETTING

PASELI の税率設定を行います。
注意! この設定を行うと即座に PASELI コンテンツの価格設定が変更されます

TAX RATE NOT USE

SAVE AND EXIT
EXIT

TAX RATE の各モードは、次のとおりに価格の計算をします。
・NOT USE 従来の価格をそのまま使用する
・108/105 従来価格に 108/105 を乗算した、消費税 8%価格を使用する

※e-AMUSEMENT Participation の料金は工場出荷時設定の料金に基づきます。
この設定を変更して運用しても e-AMUSEMENT Participation の料金は変わりません。

UP/DOWN BUTTON = SELECT ITEM
START BUTTON = EXECUTE
TEST BUTTON = SELECT ITEM
SERVICE BUTTON = EXECUTE

（画面は出荷時の例）

● e-AMUSEMENT Participation の料金は工場出荷時設定の料金に基づきます。
各「OPERATION SETTINGS」画面で設定を変更して運用しても e-AMUSEMENT Participation の料金は変わりません。

TAX RATE	**消費税の算出方法を設定します。** ・NOT USE ・・・ 従来の価格をそのまま使用します。 ・108/105・・・・ 従来価格に 108/105 を乗算した、消費税 8%価格を使用します。

● 変更しない場合は、「EXIT」で終了してください。
● 「NOT USE→108/105」、または「108/105→NOT USE」に変更する場合は、次の手順で行います。

1. 「TAX RATE」を「NOT USE→108/105」（または「108/105→NOT USE」）に変更する
2. 「SAVE AND EXIT」を選択する
3. 再確認を行う
   「TAX RATE を変更しますが、本当によろしいですか？　YES / NO」
4. 各パターンの設定画面で確認する

108/105 とは

従来の税込み価格に 105% を割り戻した上で、改めて消費税率に準じた価格設定を行います。

【例】
200 円 ÷ 1.05 = 190.47 円 ≒ 191 円（価格）
＊小数点以下の端数は切り上げられます。

191 円 × 1.08 = 206.3 円 ≒ 206 円（改訂価格）
＊小数点以下の端数は切り捨てられます。

重　要	**「TAX RATE」を変更すると、各パターンの設定が新しい設定価格で表示されます。内容を確認し、再設定が必要な場合は必ず行ってください。**

PATTERN 1~3　PASELI でのプレー料金の詳細を各パターンごとに設定

（画面は出荷時の例）

項目	説明
PATTERN 1 ～ 3　①	**料金パターンの種類が表示されます。**
BASIC RATE　②	**PASELI でのプレー料金の比率を設定します。**（60 ～ 120%）
REFERENCE TO CREDIT　③	**「COIN OPTIONS」で設定されている「COIN SLOT」設定や必要クレジット数を参照し、PASELI でのプレー料金に反映させるレベルを選択します。** ▶ P.50 • 反映のレベルは LIMITED、STANDARD、ALWAYS、EXPANDED の 4 段階があります。 • 左図のように、上に行くほど自由度が高くなりますが、コインクレジット設定とのバランスに注意が必要です。
PREMIUM START　④	**一定の時間帯に限り割引料金で行う、タイムサービスを実施するかを設定します。** ・ON ‥‥ タイムサービスを実施します。 ・OFF ‥‥ タイムサービスを実施しません。 ＊ OFF の場合は下記の 4 項目はグレー表示となります。
SERVICE VALUE	**タイムサービス時の割引料金を設定します。**
SERVICE LIMIT	**タイムサービスのプレーを 1 日に何回までを制限とするかを設定します。** AM7:00 ～翌日 AM5:00 を 1 日としています。

	設定の自由度	クレジット設定とのバランス
LIMITED	自由度高い	崩れやすい
STANDARD	↕	↕
ALWAYS		
EXPANDED	自由度低い	崩れにくい

SERVICE REMAIN	タイムサービスのプレーが当日中に、残り何回プレーできるかカウント表示されます。 カウント表示は変更でき、上限は「SERVICE LIMIT」項目の値です。 ＊この項目のカウント表示は保存されず、再起動、または翌日には「SERVICE LIMIT」項目の値に戻ります。
SERVICE TIME	タイムサービスを実施する時間帯を設定します。
TAX RATE ⑤	消費税の算出方法が表示されます。
BASIC RATE CONTENTS ⑥	設定によって反映された料金が表示されます。
LIGHT MODE	PASELI を使用した「LIGHT MODE」の料金が表示されます。
STANDARD MODE	PASELI を使用した「STANDARD MODE」の料金が表示されます。
PREMIUM MODE	PASELI を使用した「PREMIUM MODE」の料金が表示されます。
PREMIUM START ⑦	タイムサービス時の料金が表示されます。
LIGHT MODE	PASELI を使用した「LIGHT MODE」の料金が表示されます。
STANDARD MODE	PASELI を使用した「STANDARD MODE」の料金が表示されます。
PREMIUM MODE	PASELI を使用した「PREMIUM MODE」の料金が表示されます。
COPY FROM PATTERN ⑧	料金パターンの内容を、設定済みの他のパターンからコピーできます。
FACTORY SETTINGS	この項目の設定値を出荷時の設定に戻します。

➡次ページに続く

PASELIでのプレー料金設定のしかた

1 「REFERENCE TO CREDIT」③から、「COIN OPTIONS」の設定値を反映して PASELI でのプレー料金に反映させるレベルを選択します。（表 1、表 2 参照）

2 「BASIC RATE」②から、PASELI でのプレー料金全体の比率を設定します。（表 2 参照）

3 設定した内容で計算された PASELI でのプレー料金が⑥⑦に表示されます。

表 1

<table>
<tr><td>LIMITED</td><td>「COIN OPTIONS」の設定値を反映しません。
PASELI でのプレー料金は「BASIC RATE」②にしたがって決定されます。</td></tr>
<tr><td>STANDARD</td><td>「COIN OPTIONS」の設定値を参照して、「LIGHT MODE」・「PREMIUM MODE」のプレー料金の上限を制限します。
・「BASIC RATE」②を上げても「LIGHT MODE」・「PREMIUM MODE」のプレー料金は上限までしか上がりません。
・上限に達している場合は「LIGHT MODE」・「PREMIUM MODE」のプレー料金が黄色で表示されます。
・「STANDARD MODE」のプレー料金は、「BASIC RATE」②にしたがって決定されます。</td></tr>
<tr><td>ALWAYS</td><td>「LIGHT MODE」、「PREMIUM MODE」のプレー料金は、常に「COIN OPTIONS」の設定値を反映します。
「STANDARD MODE」のプレー料金は、「BASIC RATE」②にしたがって決定されます。</td></tr>
<tr><td>EXPANDED</td><td>すべてのプレー料金が「COIN OPTIONS」の設定値をもとに自動で設定されます。</td></tr>
</table>

表 2

<table>
<tr><th>PASELI 料金</th><th>LIMITED</th><th>STANDARD</th><th>ALWAYS</th><th>EXPANDED</th></tr>
<tr><td>LIGHT MODE
PREMIUM MODE</td><td>出荷時設定×「BASIC RATE」</td><td>出荷時設定 ×「BASIC RATE」
＊「COIN OPTIONS」の設定値より高くなりません。</td><td>「COIN OPTIONS」の設定値</td><td rowspan="2">「COIN OPTIONS」の設定値</td></tr>
<tr><td>STANDARD MODE</td><td colspan="3">出荷時設定×「BASIC RATE」</td></tr>
</table>

● 黄色で表示されている部分の料金を変更したい場合、この項目を「EXPANDED」→「ALWAYS」→「STANDARD」→「LIMITED」と変更するか「COIN OPTIONS」の設定を変更してください。

＊料金の下限を下回った場合も黄色で表示されます。

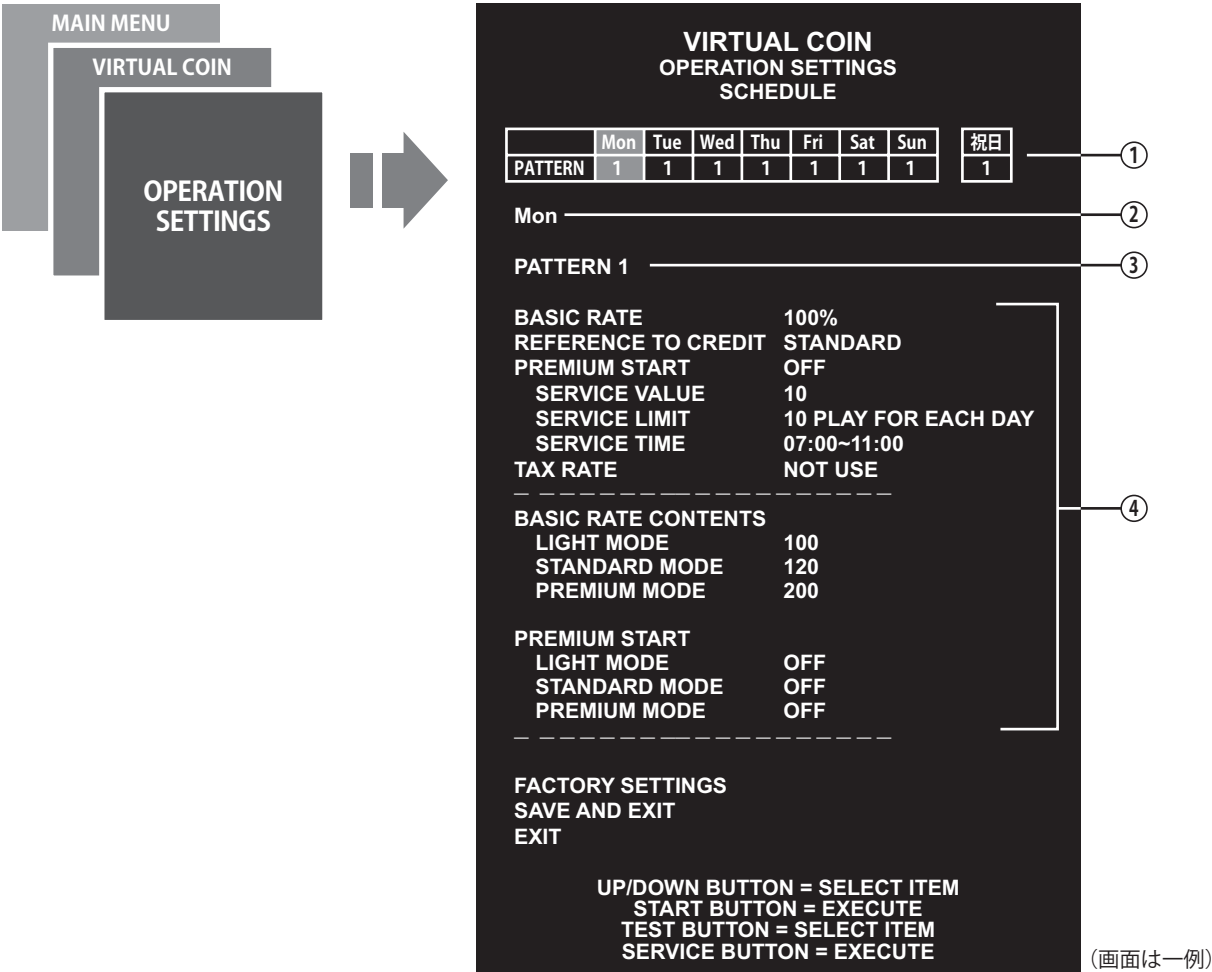
プレー料金設定例

「COIN OPTIONS」で設定した内容		
LIGHT MODE	1CREDIT TO START	1CREDIT TO START
PREMIUM MODE	2CREDITS TO START	2CREDITS TO START
「TAX RATE SETTING」で設定した内容		
TAX RATE	NOT USE	108 / 105
「OPERATION SETTINGS」で設定した内容		
BASIC RATE	100	120
REFERENCE TO CREDIT	STANDARD	STANDARD
表示（設定）される PASELI のプレー料金		
LIGHT MODE *	100	103
STANDARD MODE	120	149
PREMIUM MODE *	200	206

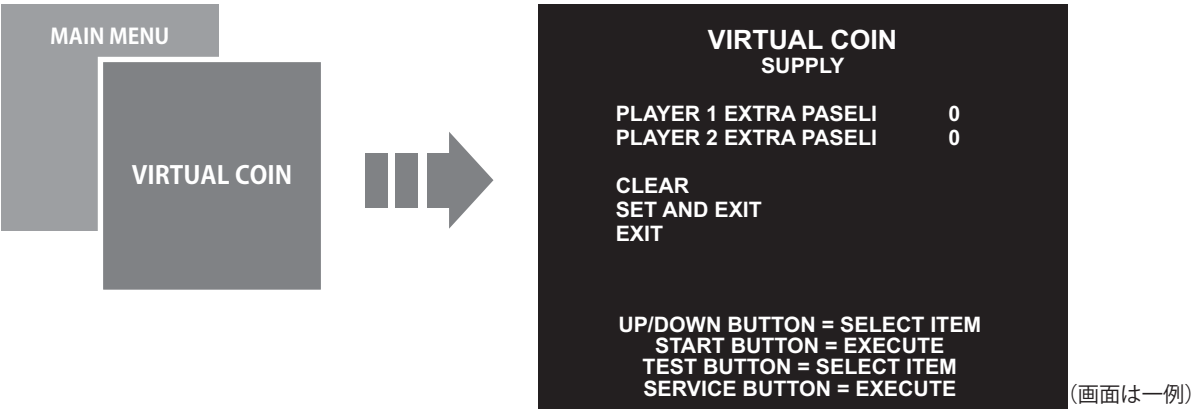
*「COIN OPTIONS」の設定値より高くなりません。

- 「ALL FACTORY SETTINGS」を行った場合は、出荷時の設定に戻りますので、必ず設定を確認してください。「COIN OPTIONS」に準じて計算されている項目は、この項目内が出荷時の設定で運営されていても、「COIN OPTIONS」で変更していると数値が変わる場合があります。

SCHEDULE 料金パターンを各曜日ごとに設定して週間スケジュールを設定

（画面は一例）

Mon ～ Sun 祝日	①	**各曜日に対する料金パターンを設定します。** 曜日を選択した状態 (黄色表示) で「PATTERN 1 ~ 3」(P.48) を設定してください。 ＊祝日用の設定は「祝日」の項目で設定してください。
曜日 / 日時	②	**①で選択している曜日か、選択していない場合は現在の日時が表示されます。** 曜日の対象時間は 0：00 ～ 23：59 です。
PATTERN 1 ～ 3	③	**本日採用している、または①で選択している曜日の料金パターンが表示されます。**
BASIC RATE ：	④	**本日採用している、または①で選択している曜日の料金パターンの設定内容が表示されます。** 料金パターンを変更するとその表示内容も連動して変わります。 ＊この部分は表示されるだけで変更できません。
FACTORY SETTINGS		**この項目の設定を出荷時の設定に戻します。**

SUPPLY　プレーヤーにサービスするPASELIを設定（コインでのサービスボタン相当）

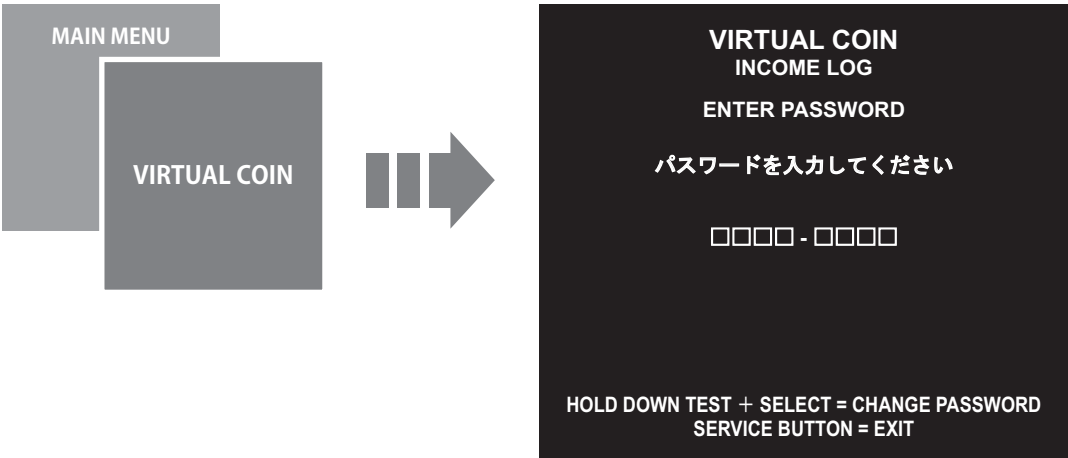
（画面は一例）

PLAYER 1 EXTRA PASELI PLAYER 2 EXTRA PASELI	**1P・2Pそれぞれのプレーヤーにサービスする PASELI を設定します。** ＊設定方法は下記を参照してください。
CLEAR	**設定した額を「0」に戻します。**
SET AND EXIT	**設定した額をセットして「VIRTUAL COIN」メニューに戻ります。**
EXIT	**セットせず「VIRTUAL COIN」メニューに戻ります。** ＊数値を変更していた場合は保存を促すメッセージが表示されます。

「EXTRA PASELI」設定方法

1 「PLAYER ＊ EXTRA PASELI」を選択し、LEFT / RIGHT ボタンで数値を変更します。（数値には上限があります）

2 「SET AND EXIT」を選択・決定することで「SET EXTRA PASELI ****」と表示され、「VIRTUAL COIN」選択画面に戻ります。

- セットした「EXTRA PASELI」は、ゲームモードでモニター画面の下部に表示されます。
- セットした「EXTRA PASELI」をリセットするには、再度テストボタンを押して「MAIN MENU」を表示させてください。「COIN CREDIT」と同様に「EXTRA PASELI」も「0」になります。
- 「EXTRA PASELI」は保存されません。ゲームを再起動すると「EXTRA PASELI」は「0」に戻ります。

INCOME LOG 使用された PASELI に関する集計を確認

集計画面を表示させる	**10 キーを押して、パスワード（8 桁）を入力します。** ・入力時の表示 ‥‥‥ ＊

● すでに設定済みのPASELI対応ゲーム機のパスワードを入力してください。

エラー表示されたときは、正しくパスワードを入力してください。

エラー表示	対処方法
パスワードが違います	正しいパスワードを入力してください。
PASELI の情報を取得できませんでした	ネットワーク機器の接続を確認し、再度パスワードを入力してください。

パスワードの変更について

「INCOME LOG」画面を表示させた状態で、テストボタンを押しながらサービスボタンを押すと、パスワード変更画面に変わります。

パスワードを変更する	**テストボタンを押しながらサービスボタンを押して、パスワード変更画面を表示させます。** ▶ P.55

● 初期パスワードは「0000-0000」です。
● 売り上げ情報漏えい防止のため、初期パスワードは必ず変更し、変更後のパスワードを漏らさないようにしてください。
● パスワードはセンターサーバーに保存され、変更したパスワードは本製品に限らず、店舗内のすべてのPASELI 対応ゲーム機で同じパスワードになります。

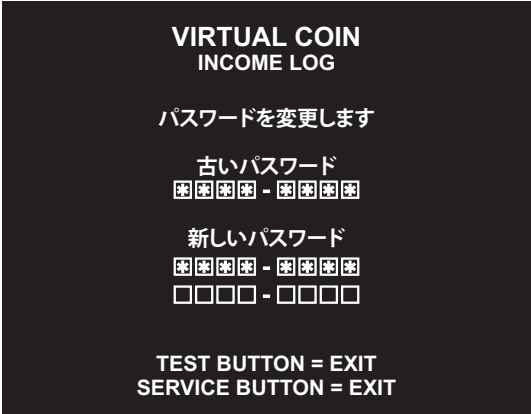
●パスワードを変更する

VIRTUAL COIN
INCOME LOG

パスワードを変更します

古いパスワード
✱✱✱✱ - ✱✱✱✱

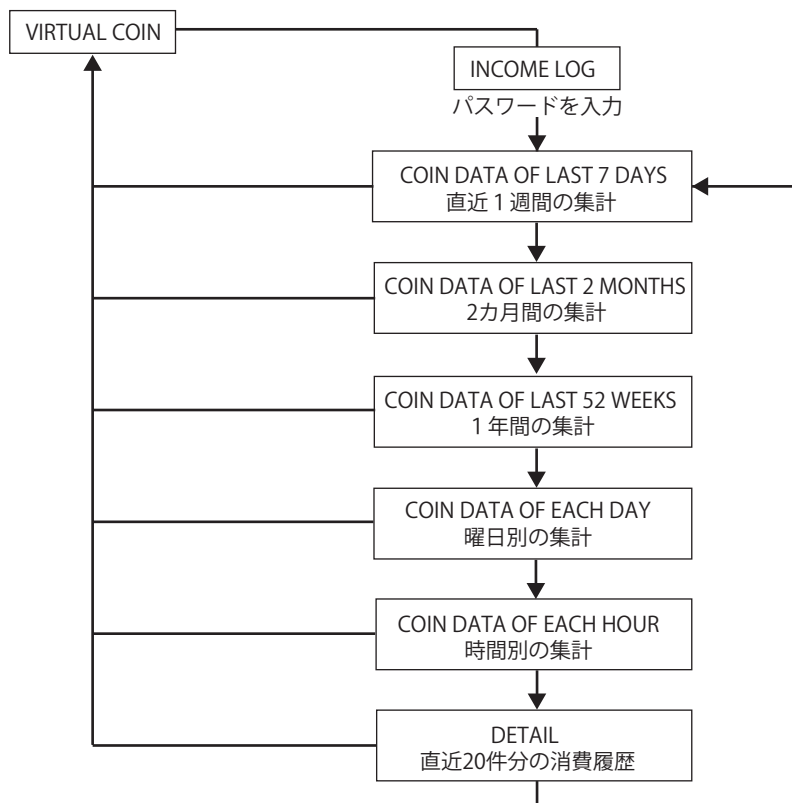
新しいパスワード
✱✱✱✱ - ✱✱✱✱
□□□□ - □□□□

TEST BUTTON = EXIT
SERVICE BUTTON = EXIT

古いパスワード	**10 キーを押して、今までのパスワード（8 桁）を入力します。** ・入力時の表示 ･････ ＊
新しいパスワード	**10 キーを押して、新しいパスワード（8 桁）を 2 回入力します。** ・入力時の表示 ･････ ＊

エラー表示	原因	対処方法
パスワードの確認入力が正しくありません	新しいパスワードの１回目と２回目が違う	新しいパスワードは２回とも同じパスワードを入力してください。
パスワードを変更しません	変更前のパスワードを新しいパスワードに入力した	古いパスワードと異なる新しいパスワードを入力してください。
パスワードが違います	古いパスワードが間違っている	古いパスワードに変更前のパスワードを正しく入力してください。
パスワードの変更に失敗した可能性があります	ネットワークエラー	**1** ネットワーク機器の接続を確認してください。 **2** 再度「INCOME LOG」にて、変更前のパスワードを入力してください。（失敗したときは新しいパスワードを入力してください） **3** 再度パスワードを変更してください。

➡次ページに続く

PASELI集計メニューの見かた

パスワードを入力することで、PASELIに関するさまざまな集計を見ることができます。

集計中で情報が取得できない場合は下記のメッセージが表示されます。

> **只今集計中のため情報を取得できません。**
> **しばらくたってから再度実行してください。**

直近1週間の集計

```
VIRTUAL COIN
INCOME LOG
COIN DATA OF LAST 7 DAYS
                          集計期間
        20XX-XX-XX ～ 20XX-XX-XX
TODAY                    XXXX
LAST 7 DAYS AVERAGE      XXXX
LAST 7 DAYS TOTAL        XXXX

YESTERDAY                XXXX
- 2 DAYS                 XXXX
- 3 DAYS                 XXXX
- 4 DAYS                 XXXX
- 5 DAYS                 XXXX
- 6 DAYS                 XXXX
- 7 DAYS                 XXXX

UP/DOWN BUTTON = PREV/NEXT PAGE
START BUTTON = EXIT
HOLD DOWN TEST + SERVICE = SUBMENU
SERVICE BUTTON = EXIT
```

（画面は一例）

集計期間	サーバー側で集計した期間 集計されていない場合は「未集計」と表示されます。
TODAY	今日の PASELI 消費額
LAST 7 DAYS AVERAGE	今日を除く直近 1 週間の 平均 PASELI 消費額
LAST 7 DAYS TOTAL	今日を除く直近 1 週間の 総 PASELI 消費額
YESTERDAY	昨日の総 PASELI 消費額
-2 DAYS	2 日前の総 PASELI 消費額

2 カ月間の集計

```
VIRTUAL COIN
INCOME LOG
COIN DATA OF LAST 2 MONTHS
                          集計期間
        20XX-XX-XX ～ XXXX-XX-XX
   20XX-05               20XX-06
- 1 :XXXX  - 17:XXXX  - 1 :XXXX  - 17:XXXX
- 2 :XXXX  - 18:XXXX  - 2 :XXXX  - 18:XXXX
- 3 :XXXX  - 19:XXXX  - 3 :XXXX  - 19:XXXX
    :          :          :          :
- 15:XXXX  - 30:XXXX  - 15:XXXX  - 30:XXXX
- 16:XXXX  - 31:XXXX  - 16:XXXX

UP/DOWN BUTTON = PREV/NEXT PAGE
START BUTTON = EXIT
HOLD DOWN TEST + SERVICE = SUBMENU
SERVICE BUTTON = EXIT
```

（画面は一例）

集計期間	サーバー側で集計した期間 集計されていない場合は「未集計」と表示されます。
20XX-05　　- 1：	20XX 年 5 月 1 日の PASELI 消費額
20XX-05　　- 2：	20XX 年 5 月 2 日の PASELI 消費額
20XX-06　　- 30：	20XX 年 6 月 30 日の PASELI 消費額

1年間の集計

```
VIRTUAL COIN
INCOME LOG
COIN DATA OF LAST 52 WEEKS
                          集計期間
        20XX-XX-XX ～ XXXX-XX-XX
- 01:XXXX  - 14:XXXX  - 27:XXXX  - 40:XXXX
- 02:XXXX  - 15:XXXX  - 28:XXXX  - 41:XXXX
                    :
- 12:XXXX  - 25:XXXX  - 38:XXXX  - 51:XXXX
- 13:XXXX  - 26:XXXX  - 39:XXXX  - 52:XXXX

UP/DOWN BUTTON = PREV/NEXT PAGE
START BUTTON = EXIT
HOLD DOWN TEST + SERVICE = SUBMENU
SERVICE BUTTON = EXIT
```

（画面は一例）

集計期間	サーバー側で集計した期間 集計されていない場合は「未集計」と表示されます。
- 01：	1 週間前 7 日間の総 PASELI 消費額
- 02：	2 週間前 7 日間の総 PASELI 消費額
- 03：	3 週間前 7 日間の総 PASELI 消費額

➡次ページに続く

曜日別の集計

```
VIRTUAL COIN
INCOME LOG
COIN DATA OF EACH DAY
集計期間
20XX-XX-XX ～ XXXX-XX-XX
                TOTAL
MONDAY          XXXX
TUESDAY         XXXX
WEDNESDAY       XXXX
THURSDAY        XXXX
FRIDAY          XXXX
SATURDAY        XXXX
SUNDAY          XXXX
UP/DOWN BUTTON = PREV/NEXT PAGE
START BUTTON = EXIT
HOLD DOWN TEST + SERVICE = SUBMENU
SERVICE BUTTON = EXIT
```

（画面は一例）

集計期間	サーバー側で集計した期間 集計されていない場合は「未集計」と表示されます。
MONDAY	月曜日の総 PASELI 消費額
TUESDAY	火曜日の総 PASELI 消費額
WEDNESDAY	水曜日の総 PASELI 消費額
THURSDAY	木曜日の総 PASELI 消費額
FRIDAY	金曜日の総 PASELI 消費額
SATURDAY	土曜日の総 PASELI 消費額
SUNDAY	日曜日の総 PASELI 消費額

時間別の集計

```
VIRTUAL COIN
INCOME LOG
COIN DATA OF EACH HOUR
集計期間
20XX-XX-XX ～ XXXX-XX-XX
        TOTAL                   TOTAL
00:00   XXXX            12:00   XXXX
01:00   XXXX            13:00   XXXX
                 ⋮
10:00   XXXX            22:00   XXXX
11:00   XXXX            23:00   XXXX
UP/DOWN BUTTON = PREV/NEXT PAGE
START BUTTON = EXIT
HOLD DOWN TEST + SERVICE = SUBMENU
SERVICE BUTTON = EXIT
```

（画面は一例）

集計期間	サーバー側で集計した期間 集計されていない場合は「未集計」と表示されます。
00：00	0 時～ 0 時 59 分の PASELI 消費額
01：00	1 時～ 1 時 59 分の PASELI 消費額

直近 20 件分の消費履歴

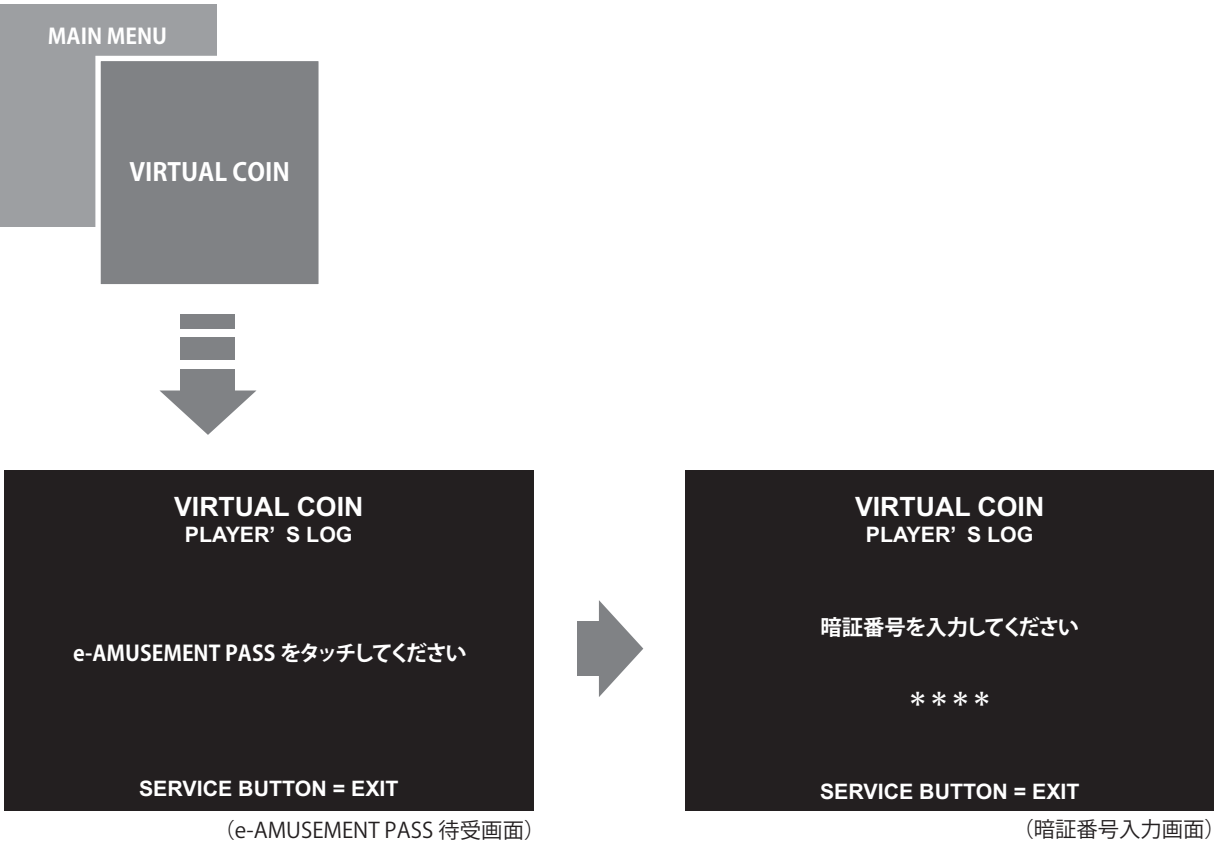
（画面は一例）

集計日時	サーバー側で集計した日時 集計されていない場合は「未集計」と表示されます。
DATE	PASELI 消費日
TIME	PASELI 消費時刻
CONSUME	使用した通常の PASELI 消費額
SUPPLY	「VIRTUAL COIN」の「SUPPLY」で投入された「EXTRA PASELI」を用いた PASELI 消費額
CARD	e-AMUSEMENT PASS のカードナンバー（ユーザーコード）の前 4 桁

- 集計期間ごとの累計ですので、「BOOKKEEPING」とは集計方式が異なります。
- 各画面において、PASELI が消費されていない場合は「0」と表示されます。

PLAYER'S LOG　プレーヤーの PASELI 利用履歴を確認

（e-AMUSEMENT PASS 待受画面）

（暗証番号入力画面）

確認のしかた

1 e-AMUSEMENT PASSを読み取り部にタッチしてください。
2 10キーを押して、e-AMUSEMENT PASSの４桁の暗証番号を入力します。
3 確認画面が表示されるので、現在の PASELI 利用履歴、および残高を確認します。

エラー表示	対処方法
PASELI を利用できません	PASELI が有効でない e-AMUSEMENT PASS をタッチしたことが考えられますので、この e-AMUSEMENT PASS で PASELI は利用されていないことをプレーヤーに伝えてください。
このカードは使用できません	本製品に対応した e-AMUSEMENT PASS を使用してください。
暗証番号が違います	正しい暗証番号を入力してください。
通信に失敗しました	ネットワーク機器の接続を確認してください。(P.93)
ただいま、PASELI の情報を取得できません しばらくたってから再度試してください	しばらくたってから再度確認してください。
PASELI を利用できません ただいまサーバーメンテナンス中です	サーバーメンテナンス中です。 しばらくたってから再度確認してください。

➡次ページに続く

VIRTUAL COIN
PLAYER'S LOG

集計日時
XXXX-XX-XX XX:XX:XX
残高 1234P

	DATE	TIME	CONSUME	SUPPLY	CARD
-1	20XX.XX.XX	13:40:00	573	0	XXXX...
-2	20XX.XX.XX	13:38:34	100	0	XXXX...
-3	20XX.XX.XX	13:37:07	100	0	XXXX...
-4	20XX.XX.XX	13:35:41	0	100	XXXX...
-5	20XX.XX.XX	13:34:14	120	0	XXXX...
-6	20XX.XX.XX	13:32:48	150	0	XXXX...
-7	20XX.XX.XX	13:31:22	100	0	XXXX...
-8	20XX.XX.XX	13:29:55	100	0	XXXX...
-9	20XX.XX.XX	13:28:29	100	0	XXXX...
-10	20XX.XX.XX	13:27:02	100	0	XXXX...
-11	20XX.XX.XX	13:25:36	130	0	XXXX...
-12	20XX.XX.XX	13:24:10	120	0	XXXX...
-13	20XX.XX.XX	13:22:43	120	0	XXXX...
-14	20XX.XX.XX	13:21:17	120	0	XXXX...
-15	20XX.XX.XX	13:19:50	150	0	XXXX...
-16	20XX.XX.XX	13:18:24	0	100	XXXX...
-17	20XX.XX.XX	13:16:58	100	0	XXXX...
-18	20XX.XX.XX	13:15:31	100	0	XXXX...
-19	20XX.XX.XX	13:14:05	573	0	XXXX...
-20	20XX.XX.XX	13:12:38	50	0	XXXX...

SERVICE BUTTON = EXIT

（画面は一例）

集計日時	サーバー側で集計した日時
残高	現在の PASELI 残高
DATE*	PASELI を消費した日付
TIME*	PASELI を消費した時刻
CONSUME*	使用した通常の PASELI 消費額
SUPPLY*	「VIRTUAL COIN」の「SUPPLY」で投入された「EXTRA PASELI」の消費額
CARD*	e-AMUSEMENT PASS のカードナンバー（ユーザーコード）の前 4 桁

* このゲーム機でのPASELIの利用履歴が表示されます。

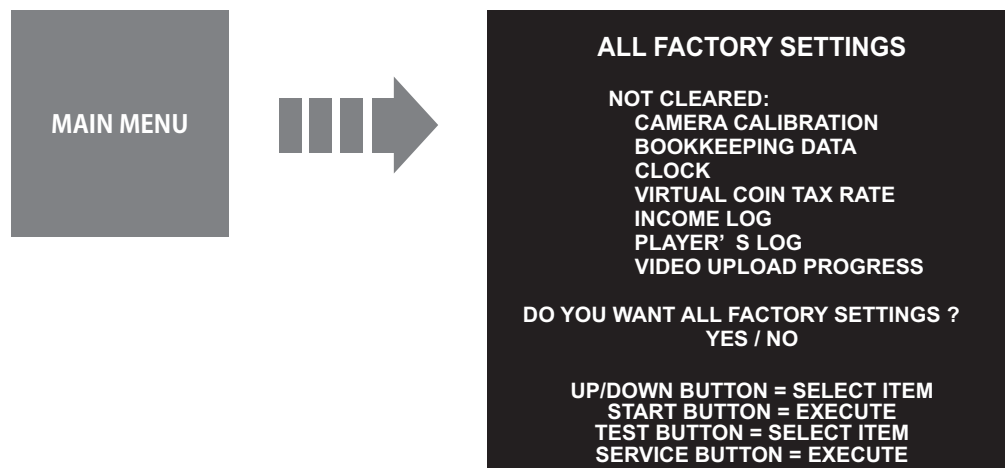
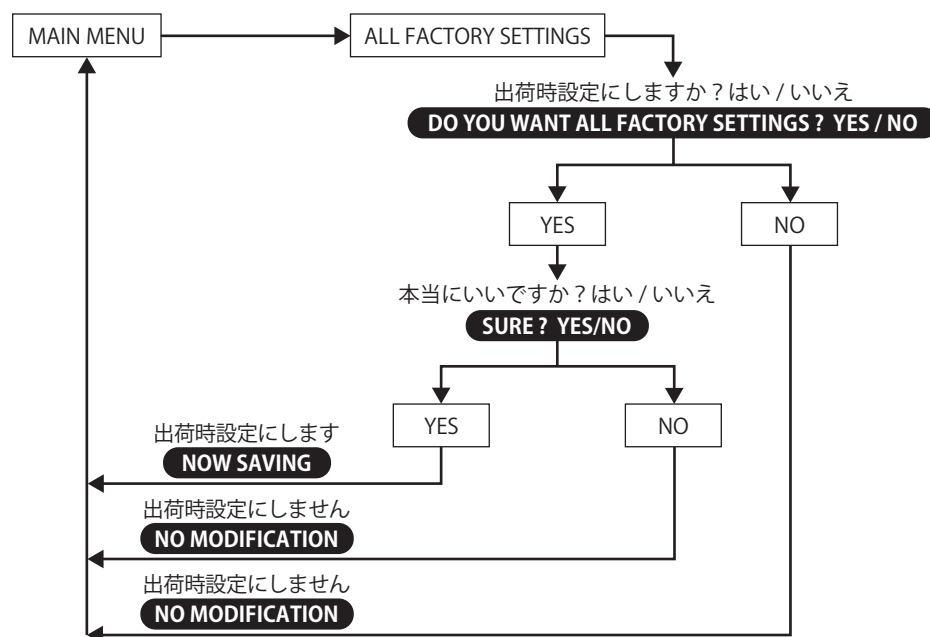
ALL FACTORY SETTINGS 設定内容を破棄し、出荷時の設定に戻す

「MAIN MENU」内の設定を破棄し、出荷時の設定に戻すことができます。

ALL FACTORY SETTINGS

NOT CLEARED:
CAMERA CALIBRATION
BOOKKEEPING DATA
CLOCK
VIRTUAL COIN TAX RATE
INCOME LOG
PLAYER' S LOG
VIDEO UPLOAD PROGRESS

DO YOU WANT ALL FACTORY SETTINGS ?
YES / NO

UP/DOWN BUTTON = SELECT ITEM
START BUTTON = EXECUTE
TEST BUTTON = SELECT ITEM
SERVICE BUTTON = EXECUTE

出荷時設定への戻しかた

出荷時設定に戻らない項目

● 「ALL FACTORY SETTINGS」を行っても、下記の項目は出荷時の設定には戻りません。
- 「CAMERA CHECK」の各キャリブレーション内容
- 「BOOKKEEPING」
- 「CLOCK」
- 「VIRTUAL COIN」内の「TAX RATE SETTING」・「INCOME LOG」・「PLAYER'S LOG」
- 「VIDEO UPLOAD PROGRESS」

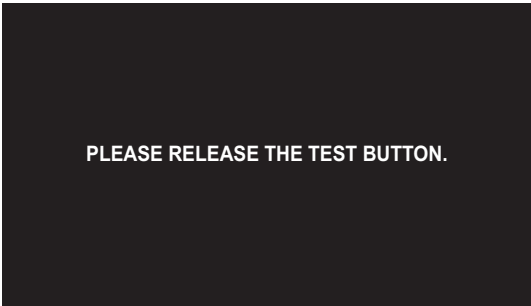
＊「BOOKKEEPING」を出荷時の設定に戻したいときは、「BOOKKEEPING」項目内で「CLEAR ALL DATA」を選択して出荷時の設定に戻してください。
＊「CAMERA CHECK」の各キャリブレーション内容を出荷時の設定に戻したいときは、「CAMERA CHECK」の各項目で「FACTORY SETTING」を選択して、出荷時の設定に戻してください。

● すべての項目を完全に出荷時の設定に戻す場合（P.62）

出荷時設定に戻った後

- 画面に「CHECK ALL ITEMS BEFORE OPERATION.」と表示されますが、これは各項目の再設定を促すメッセージです。再設定を行うには、サービスボタンを押してください。（「MAIN MENU」に変わります）
- 画面に「PLEASE TURN OFF THE SWITCH AND REBOOT. 」と表示されたときは再起動してください。再起動後は「MAIN MENU」を表示させて、各項目を再設定してください。

すべての設定を完全に出荷時設定に戻す場合

1. 電源スイッチを切ります。
2. テストボタンを押した状態で電源スイッチを入れます。（テストボタンを押し続けてください）
3. 設定内容の消去が完了すると図の画面が表示されますので、テストボタンを離してください。

- 「PREMIUM MODE」で撮影された未アップロード動画も消去されるので注意してください。

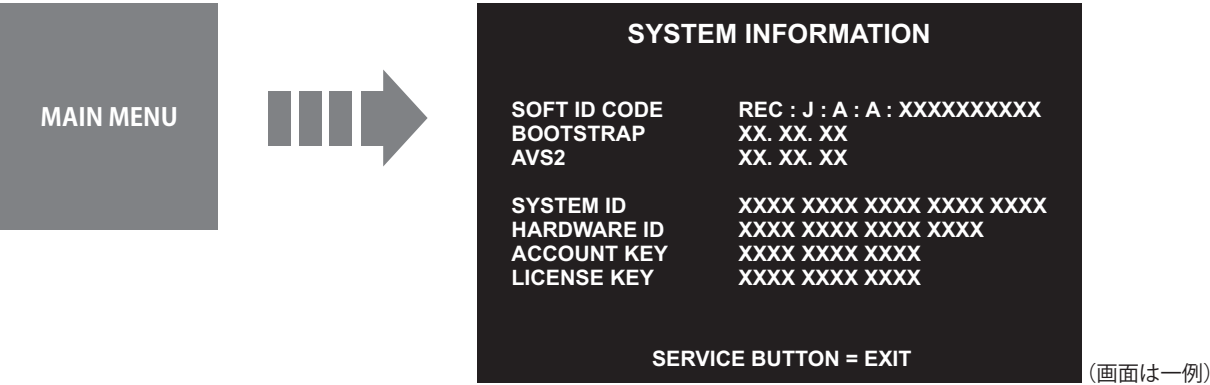
SYSTEM INFORMATION　ソフトウェアのバージョンやシステム情報を確認

ソフトウェアのバージョンやシステムに関する情報を確認できます。

SYSTEM INFORMATION

SOFT ID CODE	REC : J : A : A : XXXXXXXXXX
BOOTSTRAP	XX. XX. XX
AVS2	XX. XX. XX
SYSTEM ID	XXXX XXXX XXXX XXXX XXXX
HARDWARE ID	XXXX XXXX XXXX XXXX
ACCOUNT KEY	XXXX XXXX XXXX
LICENSE KEY	XXXX XXXX XXXX

SERVICE BUTTON = EXIT

（画面は一例）

SOFT ID CODE	ソフトウェアのバージョンが表示されます。
BOOTSTRAP	起動ソフトウェアのバージョンが表示されます。
AVS2	ライブラリーのバージョンが表示されます。
SYSTEM ID	システム ID が表示されます。
HARDWARE ID	ハードウェア ID が表示されます。
ACCOUNT KEY	アカウントキーの ID が表示されます。
LICENSE KEY	ライセンスキーの ID が表示されます。

VIDEO UPLOAD PROGRESS　撮影した動画のアップロード状況を確認

撮影した動画のアップロード状況を確認できます。

VIDEO UPLOAD PROGRESS

VideoID	曲名	状態	収録日時
19	＊＊＊＊＊	アップロード待機中	20xx-xx-xx xx:xx:xx
18	＊＊＊＊＊	アップロード中	20xx-xx-xx xx:xx:xx
17	＊＊＊＊＊	アップロード失敗 (リトライ可)	20xx-xx-xx xx:xx:xx
⋮			
3	＊＊＊＊＊	アップロード失敗 (データ破損)	20xx-xx-xx xx:xx:xx
2	＊＊＊＊＊	期限切れ	20xx-xx-xx xx:xx:xx
1	＊＊＊＊＊	アップロード済	20xx-xx-xx xx:xx:xx

EXIT

UP/DOWN BUTTON = SELECT ITEM
START BUTTON = EXIT
TEST BUTTON = SELECT ITEM
SERVICE BUTTON = EXIT

（画面は一例）

VideoID	**撮影した動画の ID が表示されます。** 上から新しい順に表示されます。
曲名	**撮影した動画の楽曲名が表示されます。**
状態	**撮影された動画のアップロード状況が表示されます。** ・アップロード中 ･････････････････ 動画をアップロードしています。 ・アップロード済 ･････････････････ 動画はアップロード済みです。 ・アップロード待機中 ･････････････ 動画のアップロードを待機しています。 ・アップロード失敗 (リトライ可) ･･･ 動画のアップロードに失敗しています。動画のアップロードをリトライできます。 ・アップロード失敗 (データ破損) ･･･ 動画のアップロードに失敗しています。動画のアップロードはリトライできません。 ・期限切れ ･･････････････････････ 動画のアップロード期限切れです。
収録日時	**撮影した動画の収録日時が表示されます。**

アップロードに失敗した動画を再アップロードする

「状態」が「アップロード失敗（リトライ可）」となっている動画は、アップロードをリトライすることができます。

動画のアップロードをリトライする	**「状態」が「アップロード失敗（リトライ可）」となっている動画を選択し、START ボタンを押します。**

● アップロードをリトライしても、何らかの要因で再度アップロードに失敗する場合があります。

EVENT MODE　イベントモードの設定

店舗様が運営する店舗内大会などのイベント用に設定します。
「COIN OPTIONS」で「FREE PLAY」を「ON」に設定した場合に選択できます。

● 「EVENT MODE」の設定を行うと、通常のゲームモードとは下記が異なります。
・画面下に「EVENT MODE」と表示されます。
・プレー時の各選択画面と結果表示にタイムアウトがありません。
・PASELI は利用できません。

設定のしかた

「MAIN MENU」画面で「EVENT MODE」を選択します。
イベントモードの設定になると同時に、ゲーム画面に戻ります。
（「COIN OPTIONS」の「FREE PLAY」が「OFF」の場合は選択できません）

通常モードへの戻しかた

「MAIN MENU」画面で「GAME MODE」を選択します。

● e-AMUSEMENT Participation の料金は工場出荷時設定の料金に基づきます。
「COIN OPTIONS」や、各「OPERATION SETTINGS」画面で設定を変更して運用しても、e-AMUSEMENT Participation の料金は変わりません。

Maintenance Installation

メンテナンス担当者・技術者向け

設置の前に

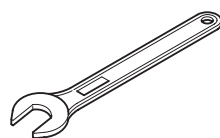
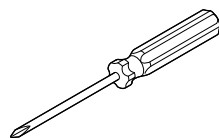
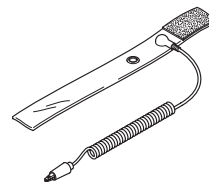
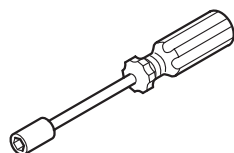
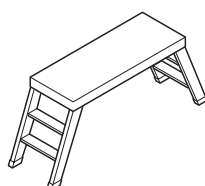
部材・付属品を確認する

万一、不足品や不良品があったときは、本体の「製造番号」*「LICENSE No.」*「SERIAL No.」*をご確認のうえ、アフターサービス窓口にご連絡ください。

*本体固有の番号です。複数台ご購入の場合は、混在しないようにしてください。

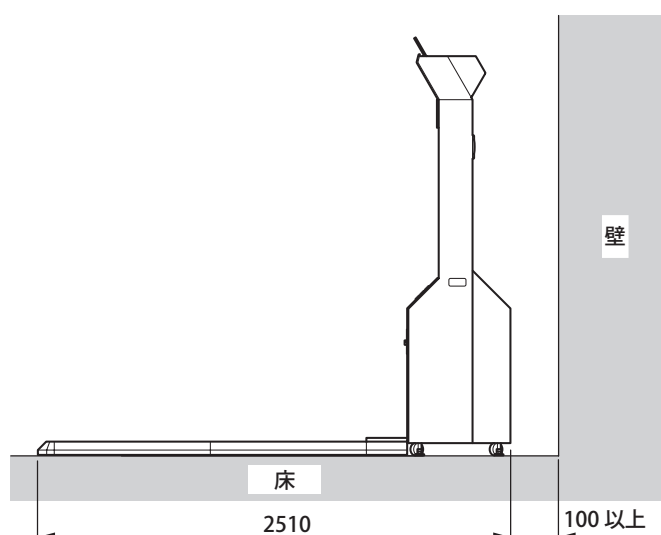
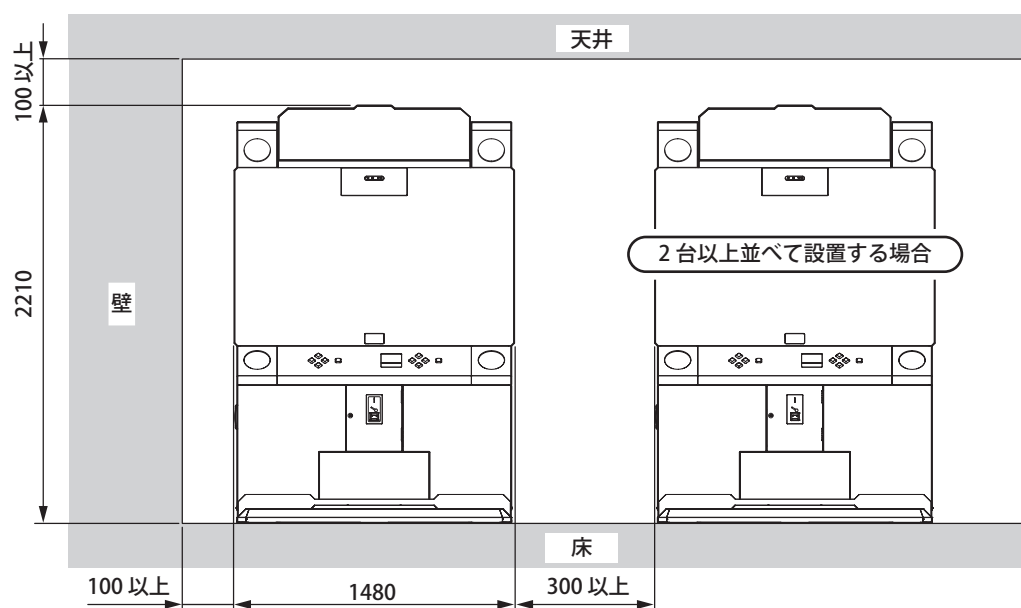
*1 ユニットセットはステップユニット・タイトルユニット・スピーカーボックス・フットセンサーカバーの輸送形態です。

*2 シンカターミナル本体は本製品には付属しません。

工具などを準備する

スパナ（24mm）

⊕ドライバー（＃2、3）

アースバンド
機器の取り扱いや部材のセット時に静電気による事故を防止するのに必要です。

ボックスドライバー
（対辺10mm）

脚立

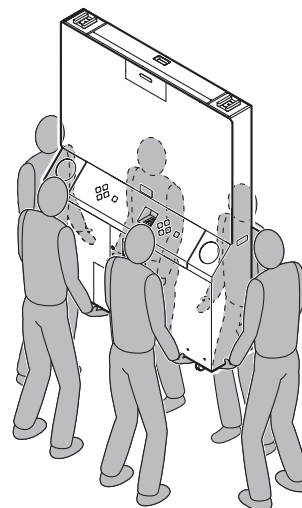
設置に必要なスペース

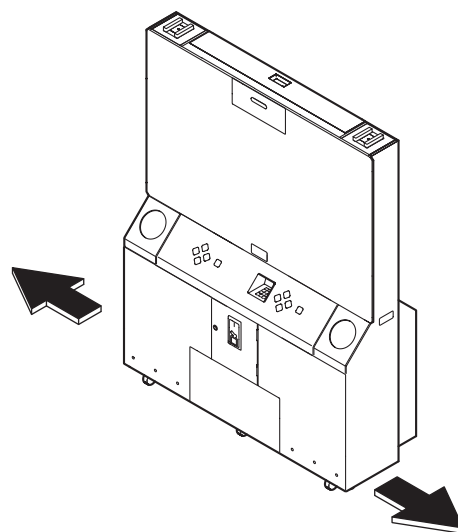
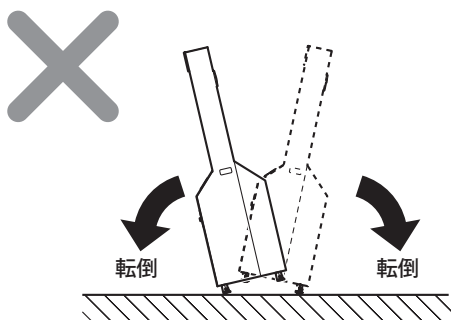
（単位：mm）

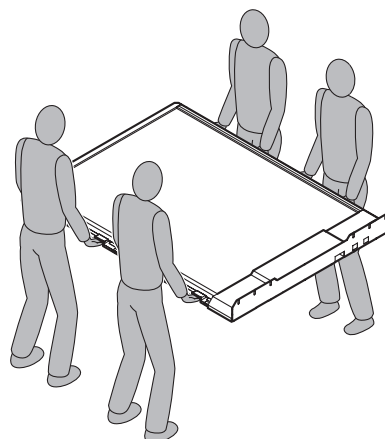
設置

本体の運搬について

本体の運搬は必ずすべてのユニットを分割し、図の位置を持って行うようにしてください。

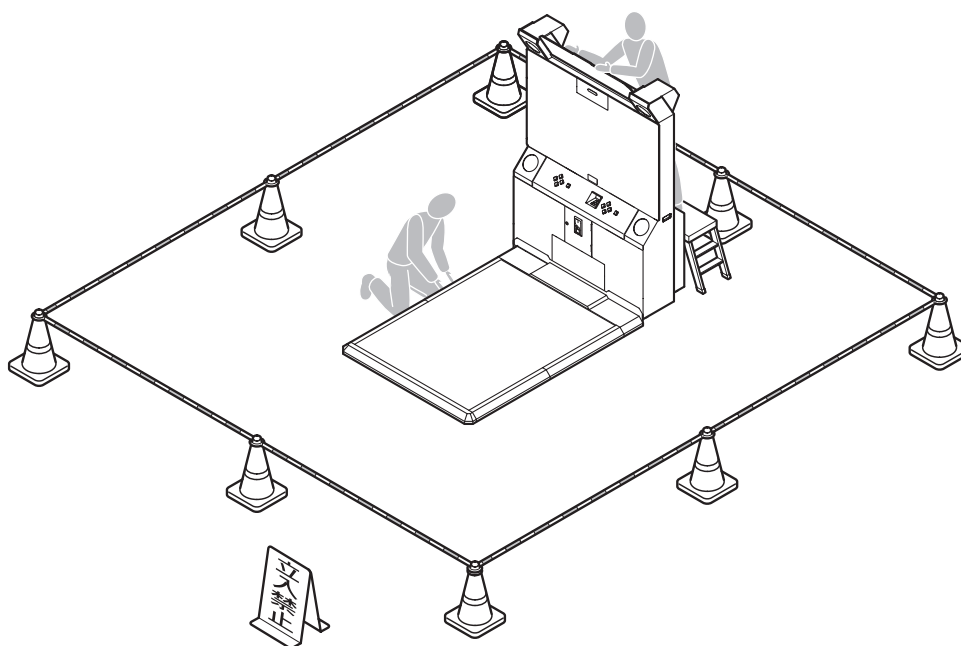
●本体ユニットを持ち上げるとき

・6 人以上で、必ず本体底部を持ってください。（約 170kg）

●キャスターで移動するとき

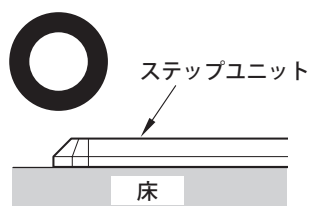
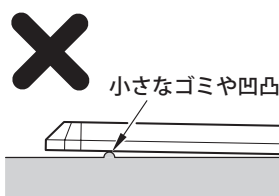
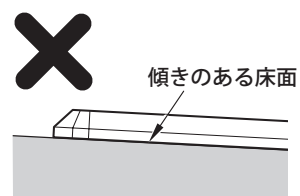
・2 人以上で、必ず左右方向に動かしてください。

●ステップユニットを持ち上げるとき

・持ち上げるときはフットセンサーカバー (F・R) を外してください。
・4 人以上で、必ず取っ手部分を持ってください。（約 100kg）

組み立て･設置エリアを設ける

組み立て後の移動は作業工程が多いため、傾きや凹凸のない、平らで水平な場所に設置場所を決めてから組み立ててください。
また、組み立て・設置中に、周囲の人が立ち入らないよう安全なエリアを設けてください。

注意！

ステップユニットは傾きやゴミなどの異物がない、平らで水平な床面に設置する

- ステップユニットが傾いていると、フットセンサーが正常に作動しない場合があります。わずかな傾きや凹凸でも、フットセンサーの作動に影響するので注意してください。

● 平らで水平な床面に設置する

● 小さなゴミや凹凸の上には設置しない

● 段差や傾きのある床面には設置しない

＊図は一例です。

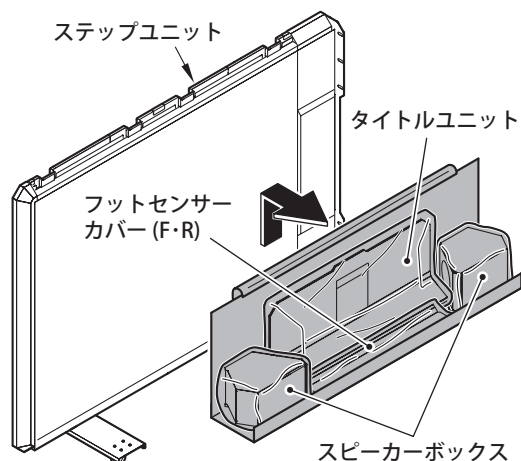
ステップユニットの背後に何もないことを確認する

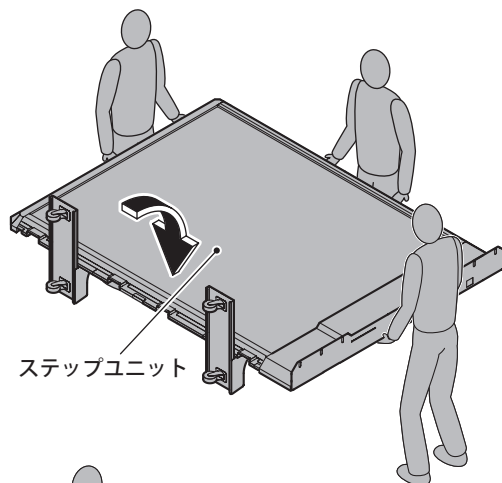
- 背後に物があると、本体のカメラセンサーが正常に作動しない場合があります。
- テストモードの「I/O CHECK」→「CAMERA CHECK」で、プレーヤー以外の物が認識されていなければ正常です。（P.27）

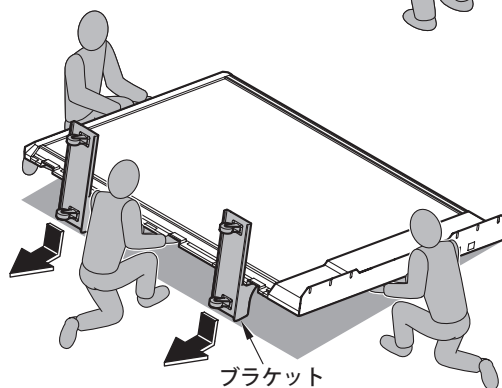
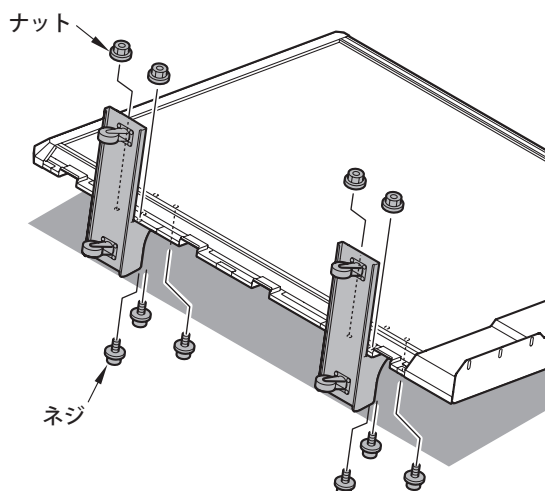
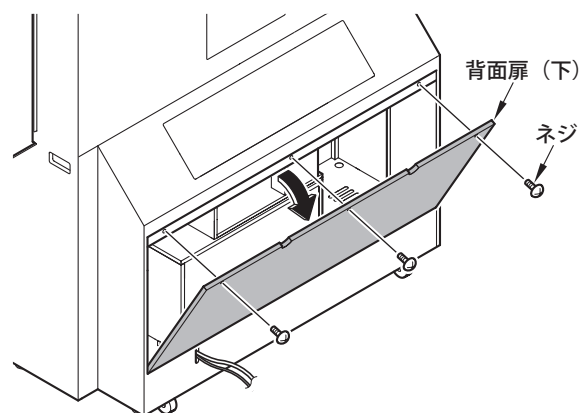
ステップユニットを取り付ける

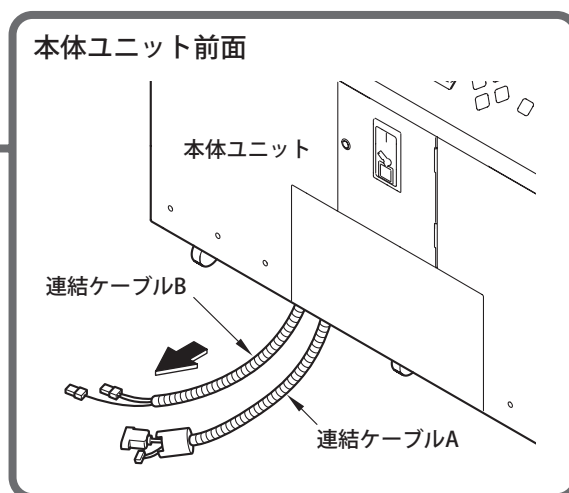
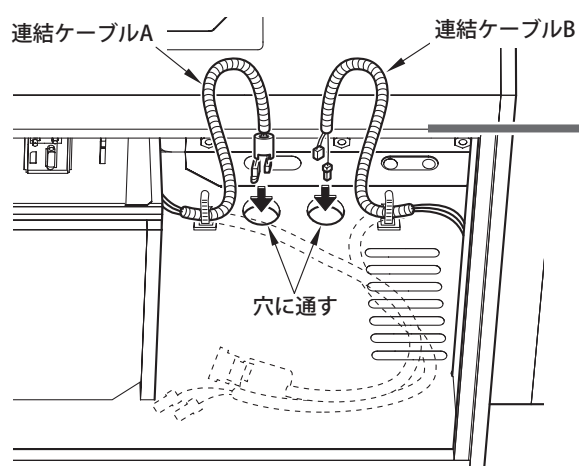
■用意するもの：⊕ドライバー（＃3）、ボックスドライバー（対辺10mm）、付属の六角棒レンチ（対辺2mm、6mm）

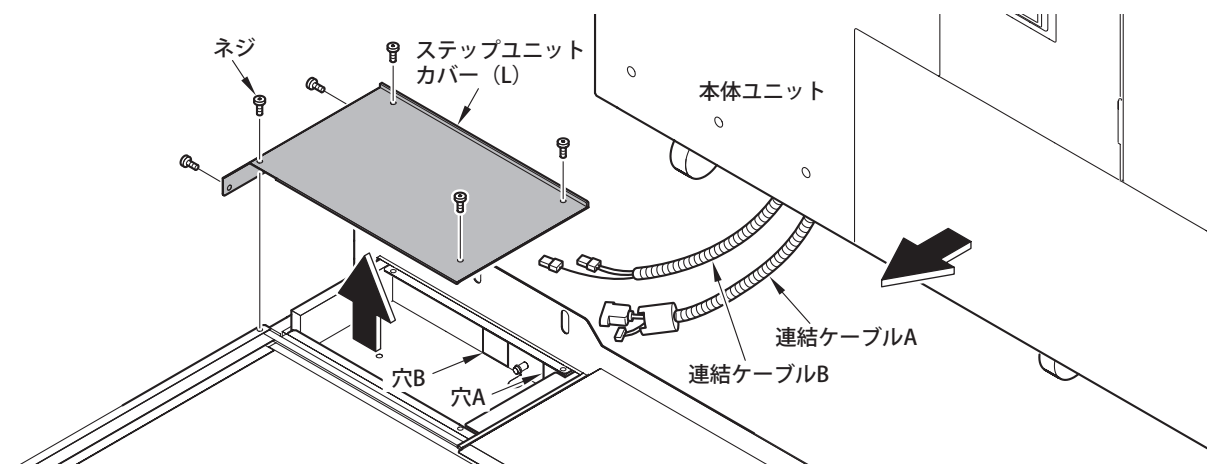
注意！	**ステップユニットを取り扱うときは4人以上で作業する** • 必ず3人以上でステップユニットを支えてください。けがや事故のおそれがあります。 **電気部品を取り扱う作業は必ずアースバンドを装着する** • ワイヤハーネス・コネクターなどの電気部品を取り扱う作業は、必ずアースバンドを装着して行ってください。ゲーム機が故障するおそれがあります。

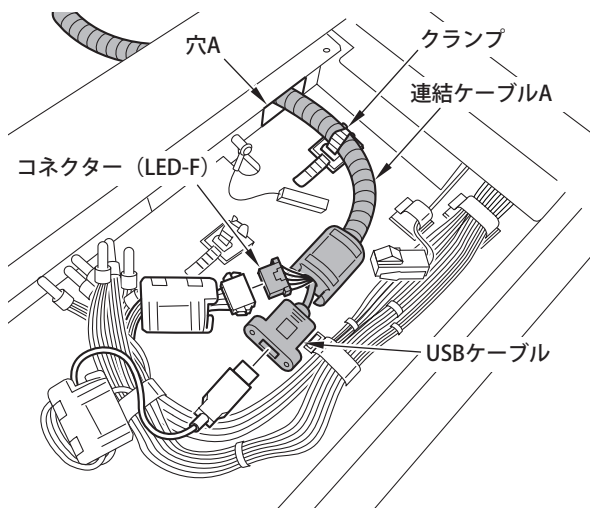
1 ユニットセットからタイトルユニット・スピーカーボックス・フットセンサーカバーを取り外す

2 ステップユニットを倒す

• 3人以上で図の方向に倒してください。

3 ステップユニットからブラケットを取り外す

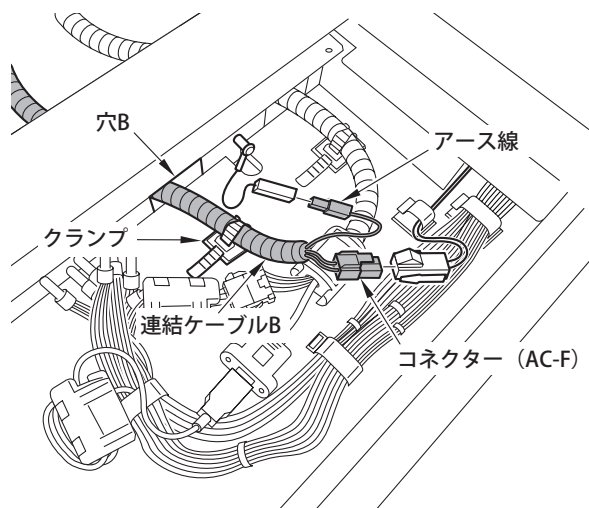
• ネジとナットを外してから3人以上で片側を持ち上げ、ブラケットを引き出してください。

4 背面扉(下)を取り外す

5 ステップユニットとの連結ケーブルを本体ユニットの外に出す

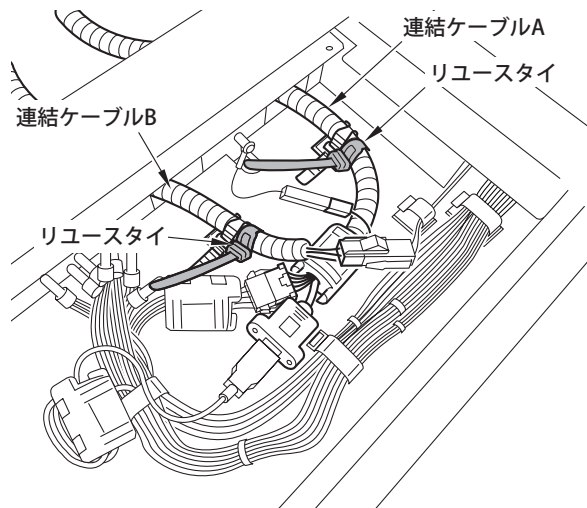
• そのまま本体ユニット前面まで引き出してください。

6 ステップユニットカバー(L)を取り外し、本体ユニットをステップユニットに近づける

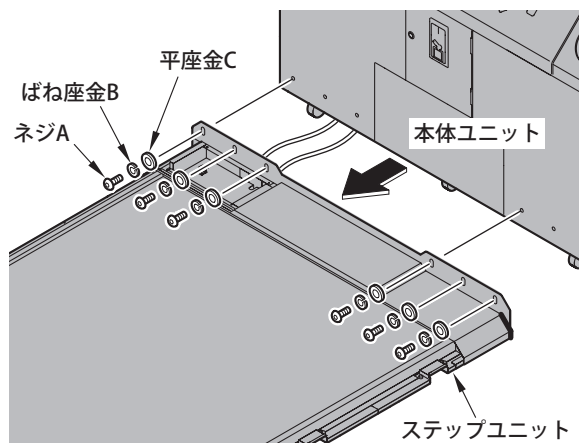
• ステップユニットの穴A・Bに連結ケーブルA・Bを近づける

7 連結ケーブルAをステップユニットに接続する

- 穴Aを通してコネクターを接続し、クランプで固定してください。

8 連結ケーブルBをステップユニットに接続する

- 穴Bを通してコネクターを接続し、クランプで固定してください。

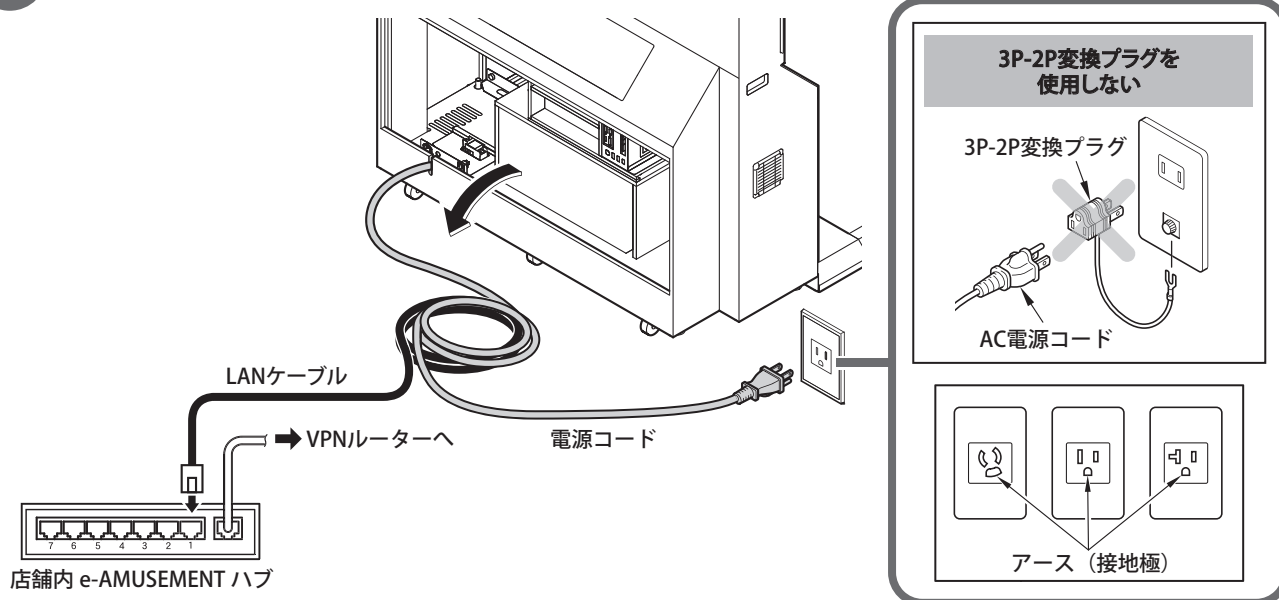
注 意 !	**アース線は必ず接続する** • ゲーム機の故障や火災につながるおそれがあります。

9 連結ケーブルにリユースタイを取り付ける

- ケーブルが抜けないように、クランプのすぐ近くに取り付けてください。

10 本体ユニットとステップユニットを仮固定する

- ネジA、ばね座金B、平座金Cで仮締めしてください。

仮固定する前に

- 正面、および側面から見て、ステップユニットに傾きがないか確認してください。（P.69）
- ステージに乗り、がたつきがないか確認してください。
- ステップユニットが傾いていたり、がたついているときは設置場所を変更してください。

カメラセンサーの作動確認・キャリブレーションを行う

1 LANケーブルと電源コードを接続する

2 電源を入れ、e-AMUSEMENTサービスの利用確認を行う

- P.77を参照してください。

＊ ゲームの起動が完了するまで、ステージには乗らないでください。

e-AMUSEMENT サービス利用確認

e-AMUSEMENT サービスに接続しようとしています。
このサービスは有料となります。

■同意の上サービスを利用する

➡サービスボタンを押しながらテストボタンを押す

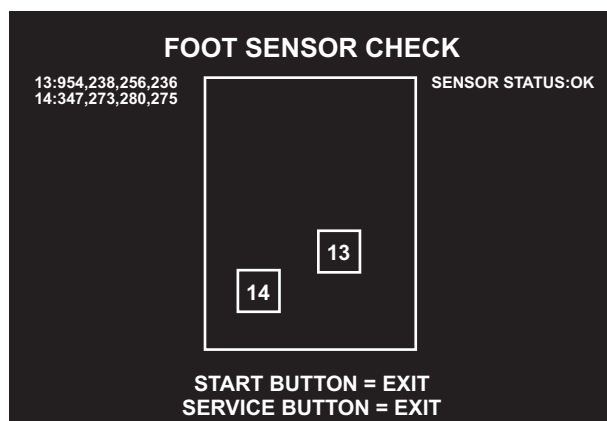
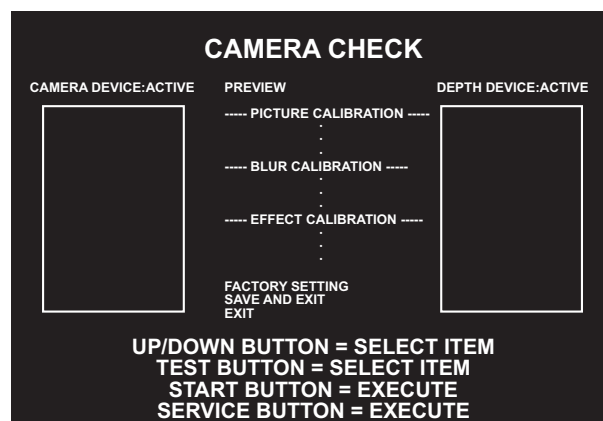
詳しくは取扱説明書をお読みください。

3 テストモードでフットセンサーの作動確認を行う

- P.26を参照してください。

4 テストモードでカメラセンサーの作動確認、およびキャリブレーションを行う

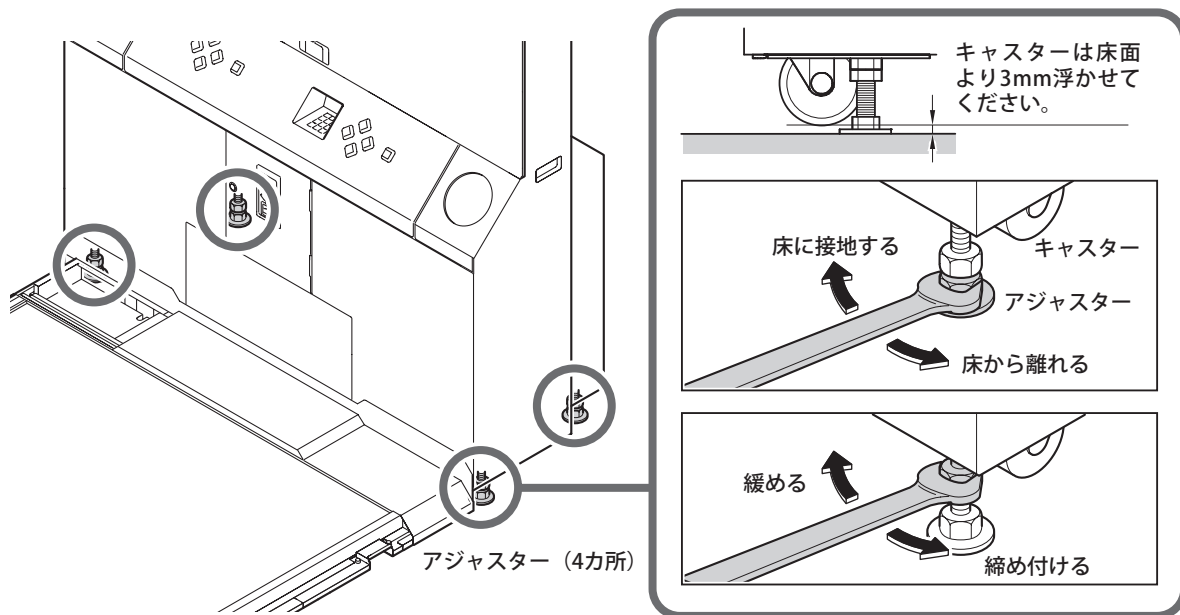
- P.27を参照してください。

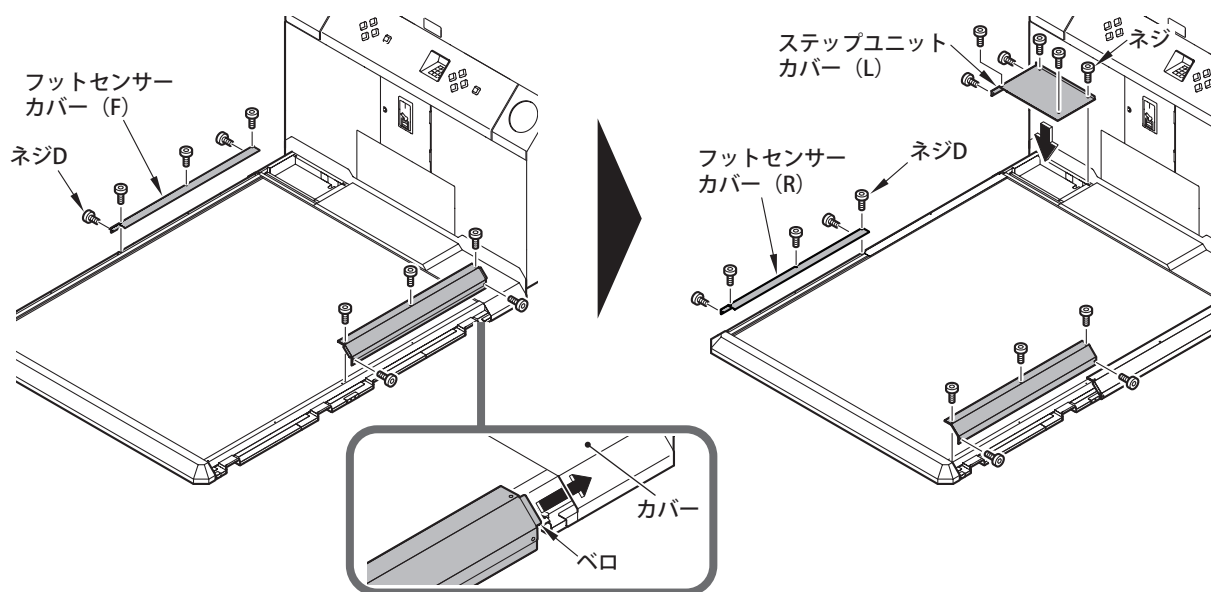
● フットセンサーの作動確認画面

● カメラセンサーの作動確認画面

5 電源を切り、電源コードとLANケーブルを抜く

本体を固定する

■**用意するもの**：スパナ（24mm）、付属の六角棒レンチ（対辺2mm、6mm）

1 本体ユニットのアジャスターを固定する

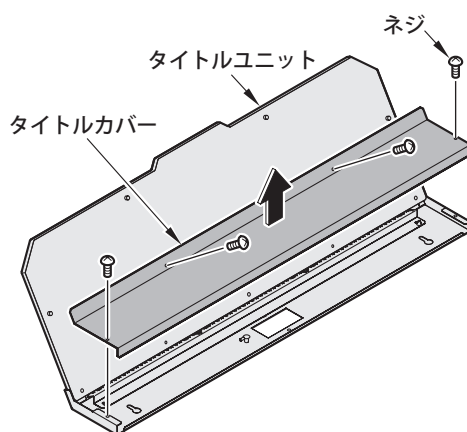
- キャスターを床から約3mm浮かせてください。
- 本体がガタつかず、水平になるように調節します。
  1カ所のアジャスターを一度に調節せず、4カ所を均等に少しずつ行ってください。

2 フットセンサーカバー・ステップユニットカバー（L）を取り付ける

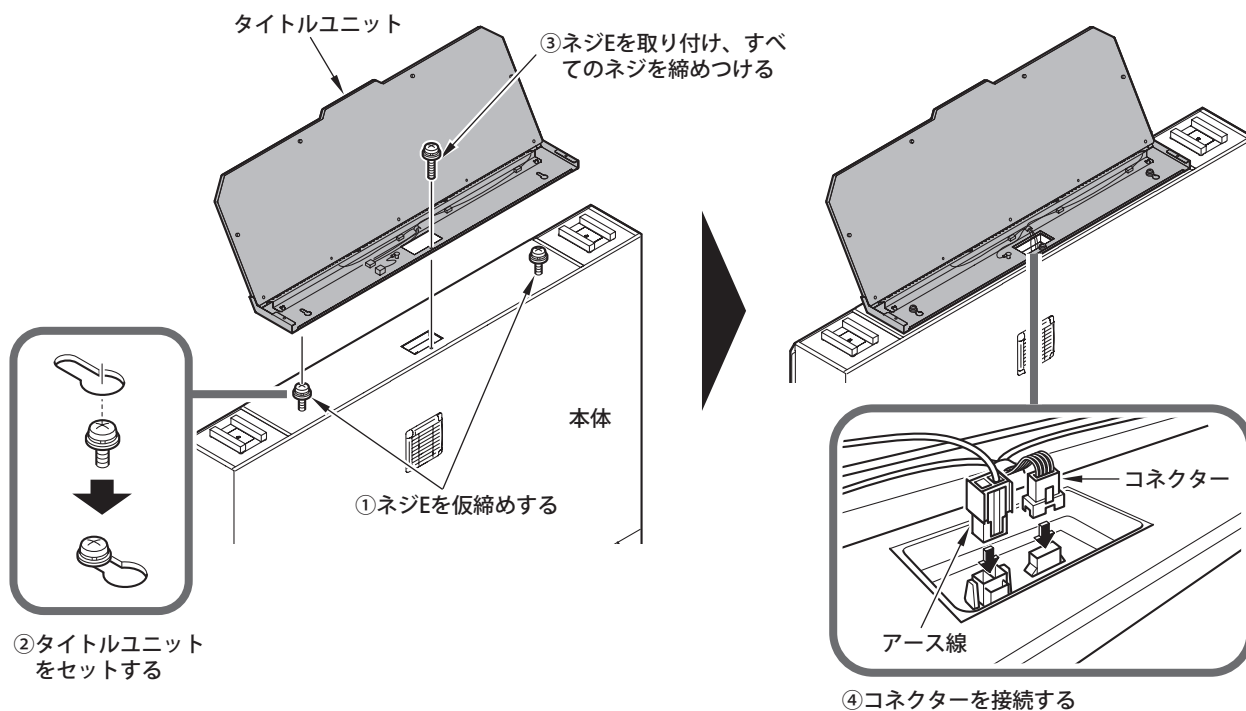
- ステップユニットカバー（L）を元に戻すときに、ケーブル類を挟まないように注意してください。

3 本体ユニットとステップユニットを仮固定していたネジを締めつける

- 本体ユニットとステップユニットの間に隙間ができないようにしてください。

タイトルユニットを取り付ける

■**用意するもの**：⊕ドライバー（＃2、3）

1 タイトルユニットからタイトルカバーを外す

2 タイトルユニットを本体に取り付ける

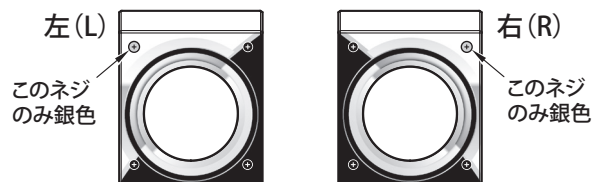
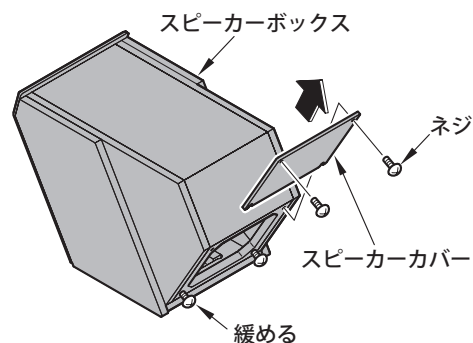
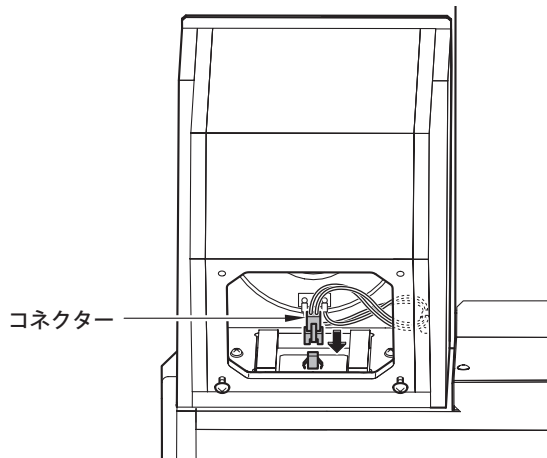
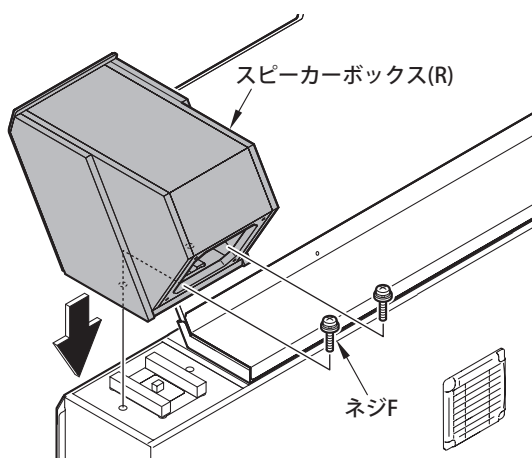
注意！	**アース線は必ず接続する** • ゲーム機の故障や火災につながるおそれがあります。

3 タイトルカバーを取り付ける

• 取り外したタイトルカバーを元どおりに取り付けてください。

スピーカーボックスを取り付ける

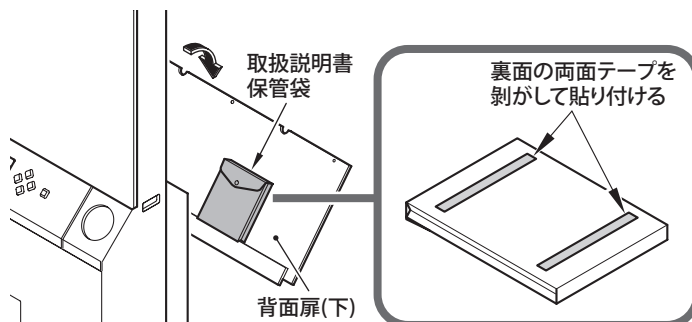
■**用意するもの**：⊕ドライバー（＃2、3）

スピーカーボックスの左右の見分け方

スピーカーボックスは左右同じ形状をしているので、本体正面から見たデザインとネジの色から左右（L・R）を判断して取り付けてください。

1 スピーカーボックスからスピーカーカバーを外す

2 スピーカーボックスを本体に取り付ける

3 スピーカーカバーを取り付ける

- 取り外したスピーカーカバーを元どおりに取り付けてください。
- 反対側のスピーカーボックスも同じ要領で取り付けてください。

以上で設置が完了です。

- 運営状況に合わせて、テストモードで各項目の設定・確認を行ってください。(P.22)
- この取扱説明書を右図の場所に保管することができます。
- 付属のスイングポップは、任意で本体に取り付けてください。
- 付属のシンカターミナル用カバーは、本機種にシンカターミナルを取り付けるときに使用するので、取扱説明書保管袋に入れて大切に保管してください。

e-AMUSEMENTサービスの利用確認

e-AMUSEMENT サービスを利用しないとゲームは起動しませんので、必ず設定してください。

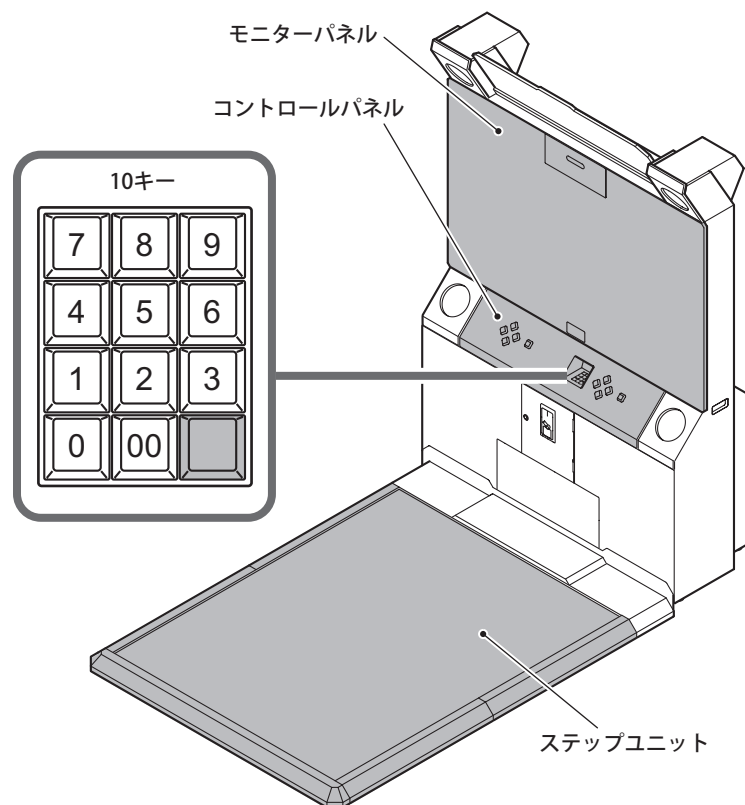
利用確認を行う

1 初めて電源を入れると、起動途中に利用確認画面が表示されるので、サービスボタンを押しながらテストボタンを押す

2 再確認画面が表示されるので、再度サービスボタンを押しながらテストボタンを押す

以上で、e-AMUSEMENT サービスを「利用する」に設定されました。

- e-AMUSEMENT サービス利用確認画面は、設置後に一度行うと次からは表示されません。(他の店舗に移設した場合は、再度「e-AMUSEMENT サービス利用確認」が表示されます)
- e-AMUSEMENT サービス利用確認画面は、VPN ルーターとネットワーク接続されていない場合は表示されません。

日常の点検

点検内容

参照ページを参考にして、確認/お手入れしてください。

電源を入れる前の点検

毎日

- **本体、ステップユニット**
  - アジャスターが正しく固定され、本体にガタつきがないか。(P.74)
  - 接続部に緩みやガタつきがないか
  - ステップユニットがぬれていたり、汚れていないか。
- **モニターパネル**
  - 汚れや傷などがないか。
- **10キー、コントロールパネル**
  - 汚れていないか。
- **警告ラベル**
  - 剝がれや破損がないか。(P.10)
- **周囲**
  - プレーに必要なスペースが確保されているか。(P.67)

電源を入れてからの点検

毎日

- **モニター**
  - ちらつきやひずみがないか。(P.32)
- **ゲーム**
  - 正常にプレーできるか。

日常のお手入れ

お手入れのしかた

準備：①電源スイッチを切る
　　　②コンセントから電源プラグを抜く

本体・ステップユニット

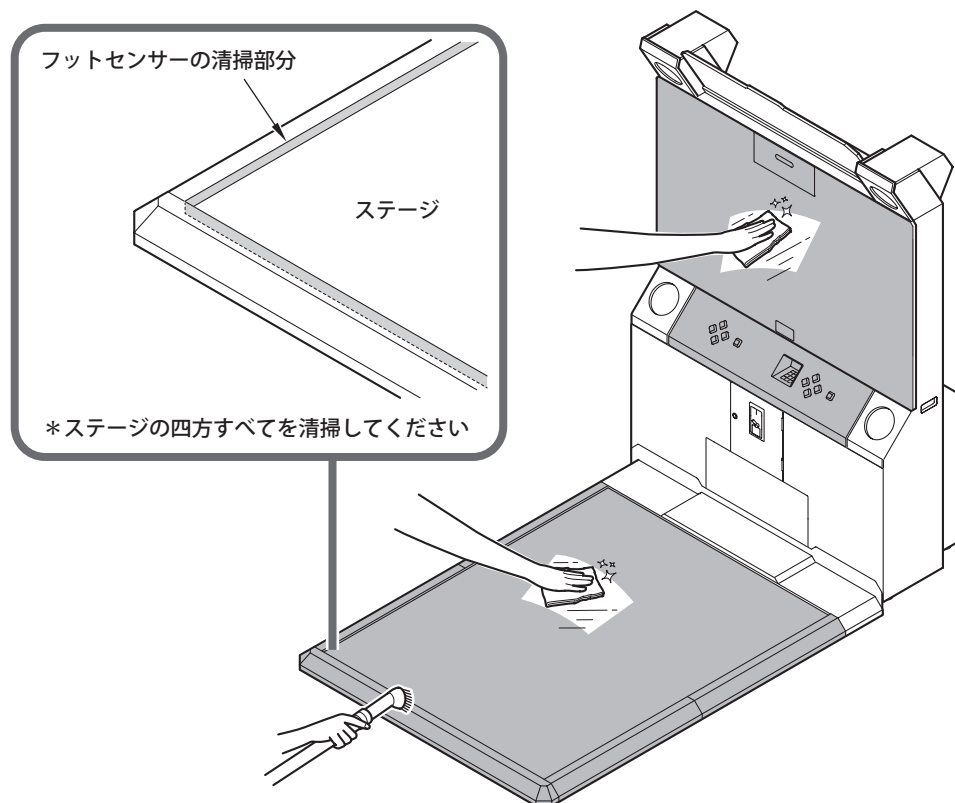
● 汚れていたら拭いてください

- 中性洗剤を浸した柔らかく汚れていない布を固く絞ってから、本体・ステップユニットをかるく拭き、よく乾かす。（強く押さえつけない）
- 滑ってけがの原因になるので、ステージにはワックスなどの油脂類は絶対に使用しない。

● ステージの隙間のほこりは、掃除機などで取り除いてください

- ほこりや砂がステージの隙間に蓄積すると、フットセンサーが正常に作動しなくなるおそれがあります。

● フットセンサーは、柔らかく汚れていない布でから拭きしてください。

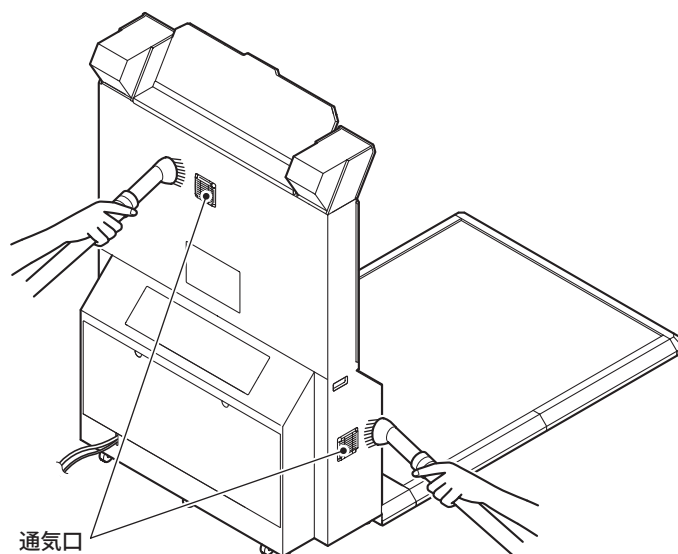
- 汚れていると、正常に作動しなくなるおそれがあります。

お願い

次のものは使わないでください。

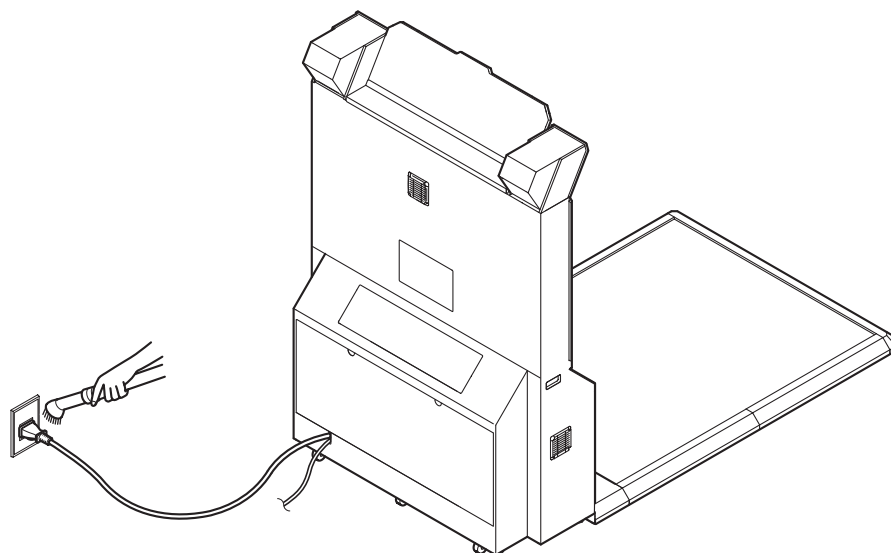
- 有機溶剤（シンナー・ベンジン・アルコールなど）
- 研磨剤入りの洗剤や化学ぞうきん
- 高圧洗浄機

通気口

2 週間に 1 回以上

掃除機などでほこりを取り除いてください

電源プラグ

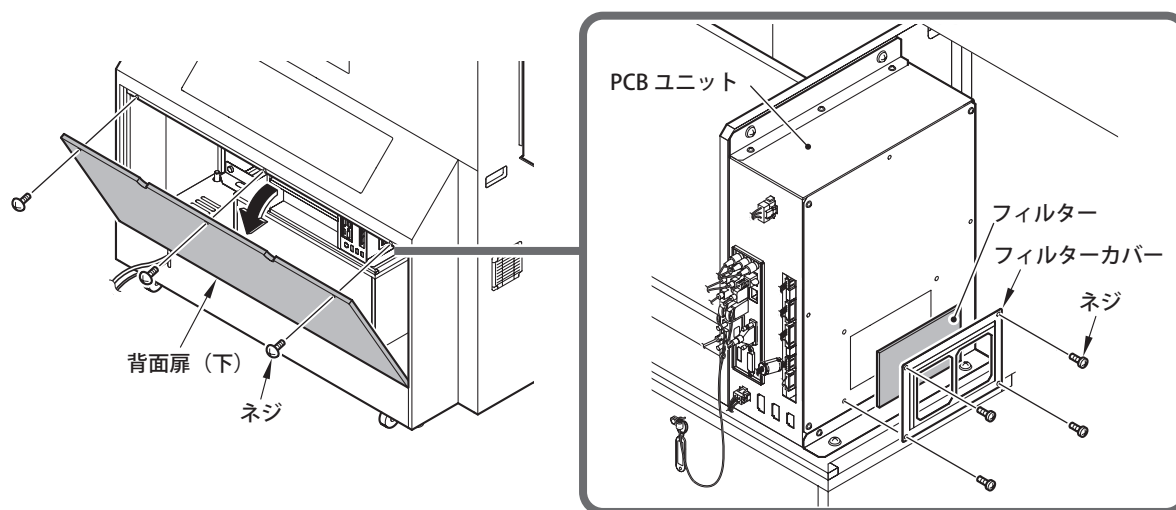
月に 1 回以上

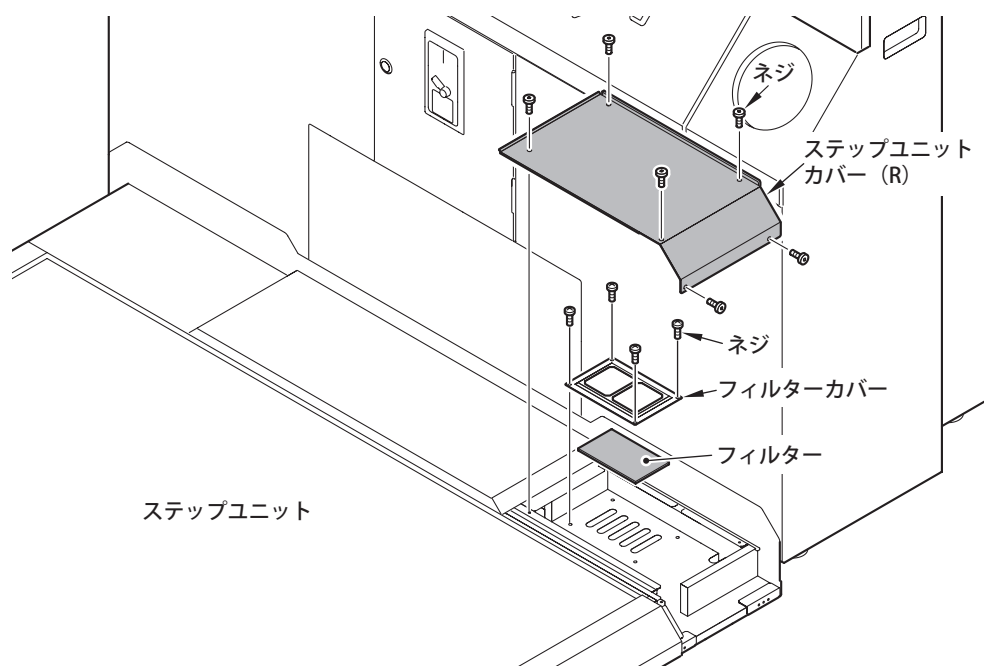
掃除機などでほこりを取り除いてください

フィルター

月に 1 回以上

フィルターを水洗いしてください

● フィルターカバーを取り外し、フィルターを中性洗剤などで水洗いしてください。よく乾かした後、逆の手順で取り付けてください。

● PCB ユニット

● ステップユニット

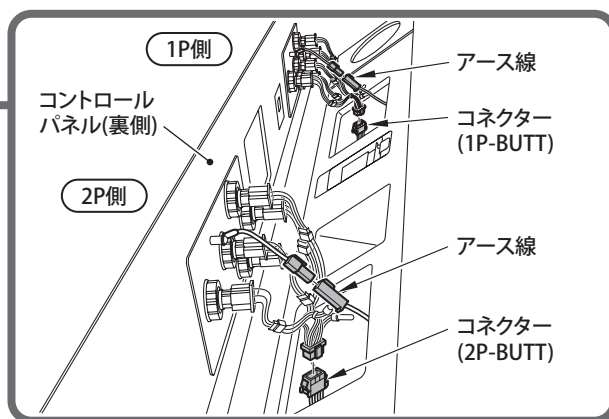
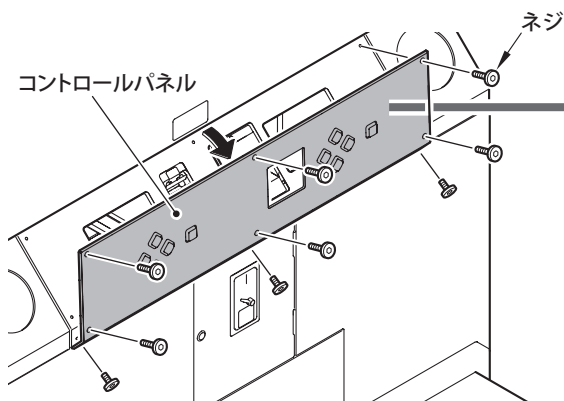
• ステップユニットカバー(R)を元に戻すときに、ワイヤハーネスを挟まないように注意してください。

部品の交換

ボタンスイッチの交換

■用意するもの：⊕ドライバー（#2）・六角棒レンチ（対辺2.0mm、または2.5mm）・アースバンド

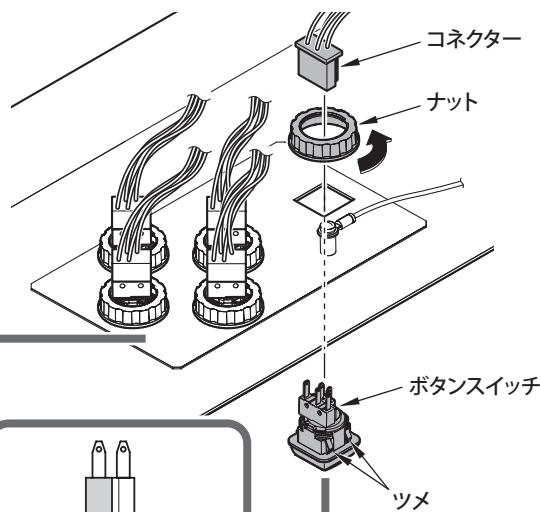
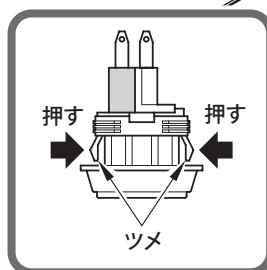
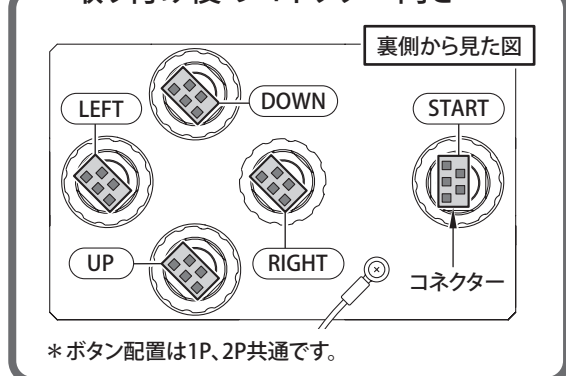
準備：①電源スイッチを切る
②コンセントから電源プラグを抜く
③アースバンドを装着する

1 コントロールパネルを取り外す

- 勢いよく取り外すと、ワイヤハーネスが断線するおそれがあるので注意してください。

2 ボタンスイッチを取り外す

- コネクターとナットを外し、ツメを押しながら引き抜いてください。

3 新しいボタンスイッチを取り付ける

- 取り外したときと逆の手順で取り付けてください。
- 取り付けたときに、コネクターが必ず下図の向きになるようにしてください。

4 コントロールパネルを取り付けて作動を確認する

- コントロールパネルを取り付けるときに、ワイヤハーネスを挟まないように注意してください。
- テストモードの「I/O CHECK」内の「INPUT CHECK」でボタンの入力確認を行ってください。(P.25)

注 意！	**アース線は必ず接続する** • ゲーム機の故障や火災につながるおそれがあります。

10キー・10キーカバーの交換

■用意するもの：⊕ドライバー（#2）・六角棒レンチ（対辺2.5mm）・ボックスドライバー（対辺7mm）・アースバンド

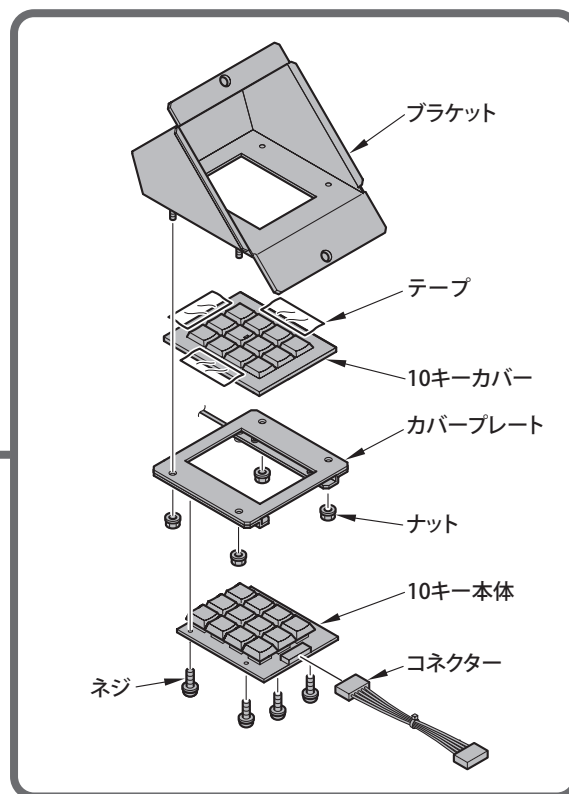
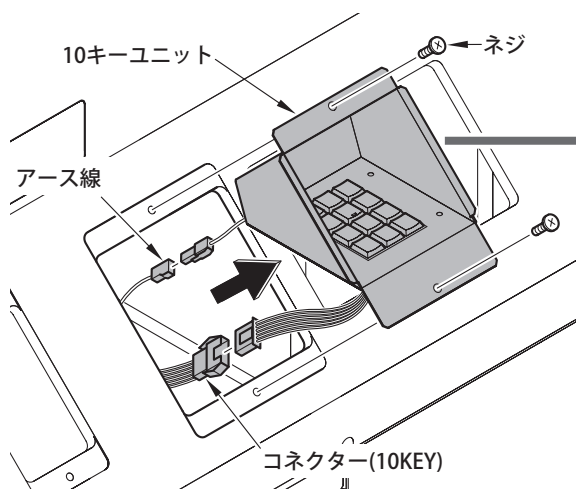
準備：①電源スイッチを切る
②コンセントから電源プラグを抜く
③アースバンドを装着する

1 コントロールパネルを取り外す

- P.82を参照して取り外してください。
- 勢いよく取り外すと、ワイヤハーネスが断線するおそれがあるので注意してください。

2 10キーユニットを取り外す

3 10キーユニットを分解して、10キー・カバープレートを取り外す

- 10キーカバーを交換する場合は、カバープレートからテープをきれいに剥がして、10キーカバーを取り外してください

4 新しい10キー、または10キーカバーを取り付け、取り外した部材を元どおりに取り付ける

- 取り外したときと逆の手順で取り付けてください。
- 部材を取り付けるときに、ワイヤハーネスを挟まないように注意してください。

注 意！	**アース線は必ず接続する** • ゲーム機の故障や火災につながるおそれがあります。

5 作動を確認する

- テストモードの「I/O CHECK」内の「INPUT CHECK」で10キーの入力確認を行ってください。（P.25）

PCBユニットの交換

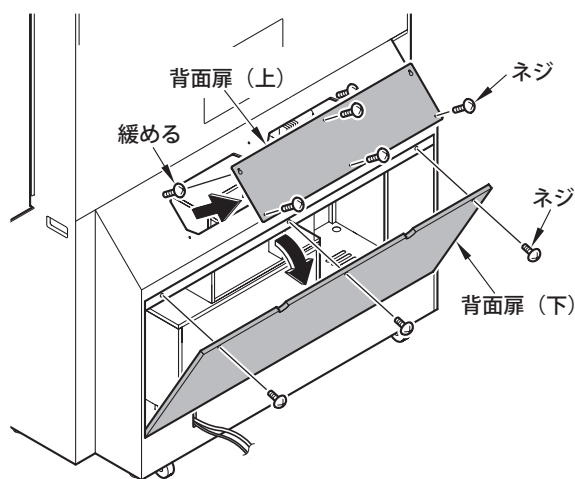
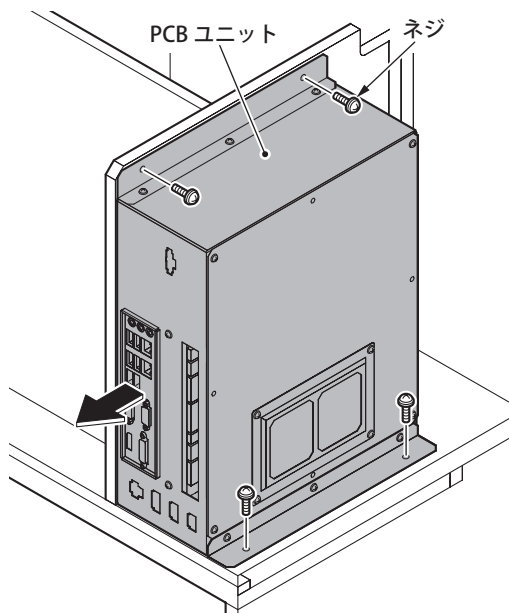
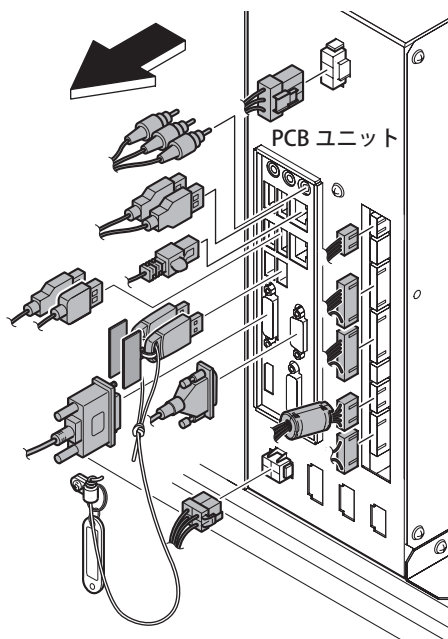
PCBユニットを交換する前に

PCBユニットの交換を行った後は、それまでご使用の「MAIN MENU」各項目の設定内容を復帰させせることはできません。今までと同じ設定で運営する場合は、あらかじめ各項目の設定内容を書き留めておいてください。

■**用意するもの**：⊕ドライバー（#1、2、3）・アースバンド

準備：①電源スイッチを切る
②コンセントから電源プラグを抜く
③アースバンドを装着する

❶ 背面扉（上・下）を取り外す

背面扉（上）
ネジ
緩める
ネジ
背面扉（下）

❷ PCBユニットに接続されているすべてのコネクター類を抜く

❸ PCBユニットを取り外す

❹ 新しいPCBユニットを取り付ける

- 取り外したときと逆の手順で取り付けてください。

5 全てのコネクター類を元どおりに接続する

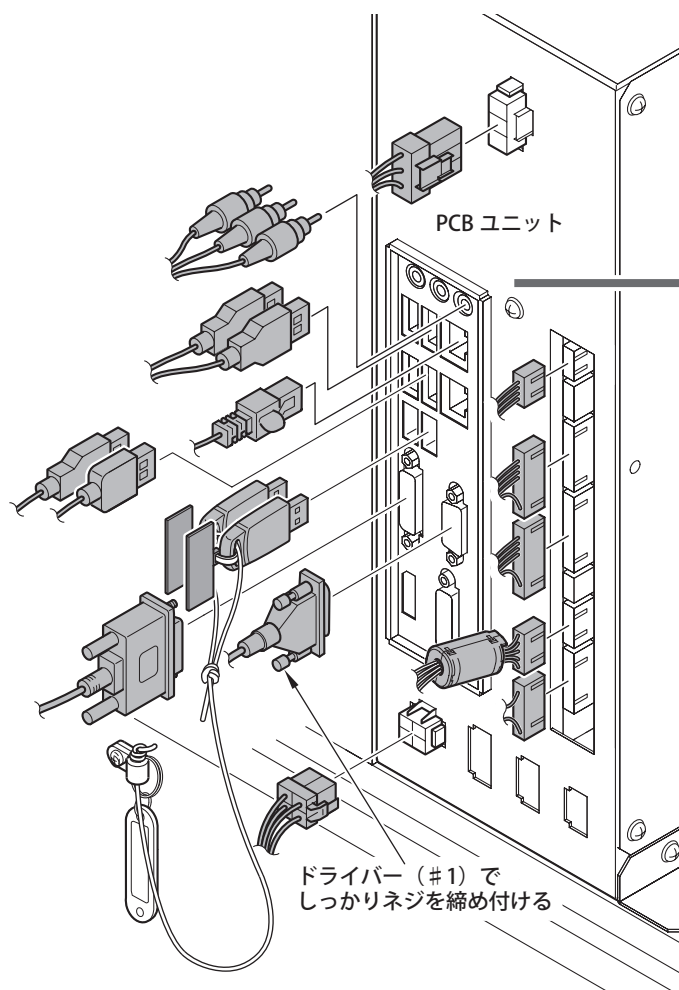
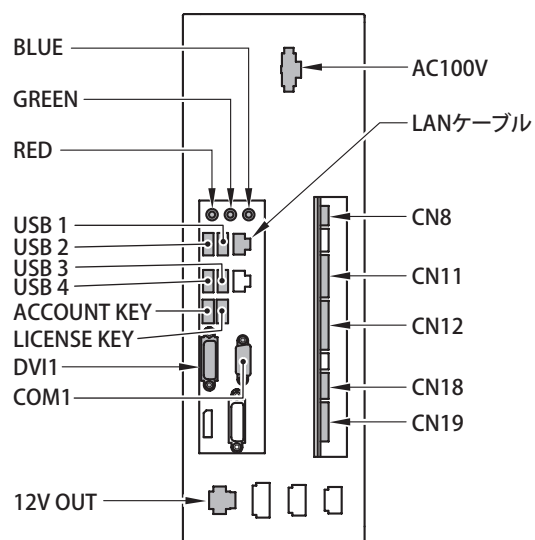
- 全部で19カ所あります。

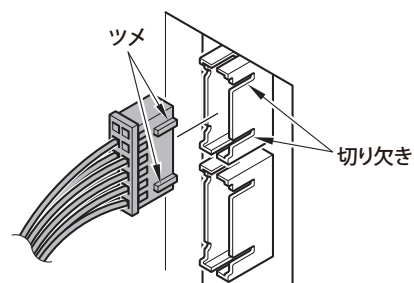
PCB ユニット

コネクター位置

BLUE
GREEN
RED
USB 1
USB 2
USB 3
USB 4
ACCOUNT KEY
LICENSE KEY
DVI1
COM1
12V OUT
AC100V
LANケーブル
CN8
CN11
CN12
CN18
CN19

ドライバー（♯1）で
しっかりネジを締め付ける

注意！

CN8 〜 19のコネクターは正しい向きで接続する

- 必ずコネクターのツメと切り欠きが合うように接続してください。
- 反対向きや無理に接続すると、ゲーム機の故障や火災の原因になります。

6 背面扉（上・下）を取り付けて作動を確認する

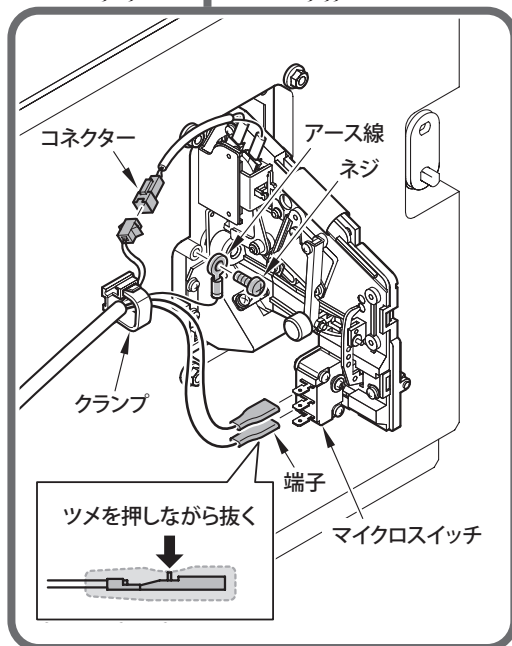
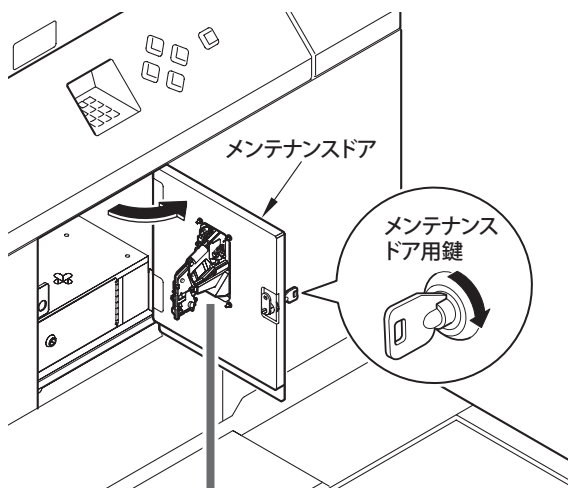
- ゲームが正常に作動することを確認してください。

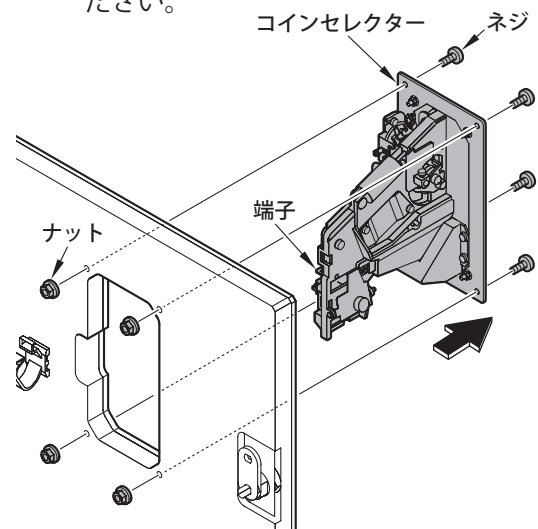
コインセレクターの交換

■用意するもの：メンテナンスドア用鍵・⊕ドライバー（#2）・ボックスドライバー（対辺7mm）

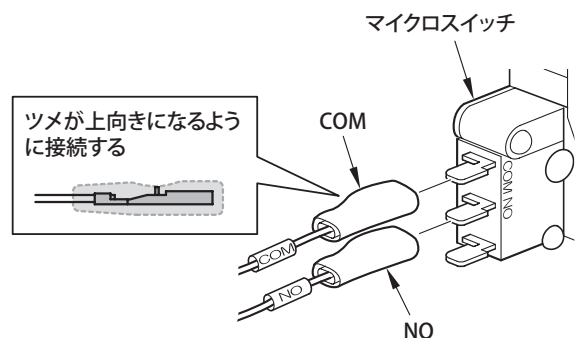
準備：①電源スイッチを切る
②コンセントから電源プラグを抜く
③アースバンドを装着する

1 メンテナンスドアを開ける

2 コインセレクターに接続されているコネクター類を抜く

3 コインセレクターを取り外す

- 開口部に端子を当てないように注意してください。

4 新しいコインセレクターを取り付ける

- 取り外したときと逆の手順で取り付けてください。
- マイクロスイッチに端子を接続するときは端子の向きに注意してください。

注 意！	**アース線は必ず接続する** • ゲーム機の故障や火災につながるおそれがあります。

5 作動を確認する

- テストモードの「I/O CHECK」内の「INPUT CHECK」の「COIN MECH」でコインの入力確認を行ってください。（P.25）

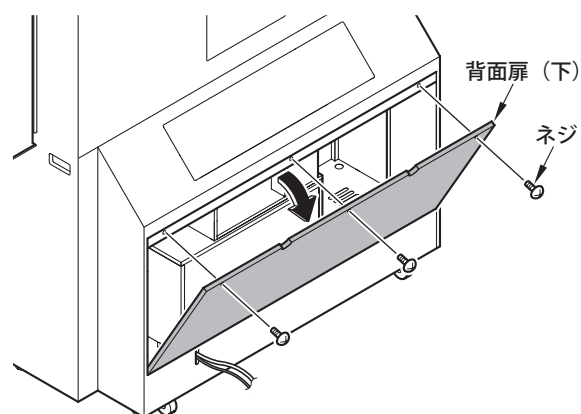
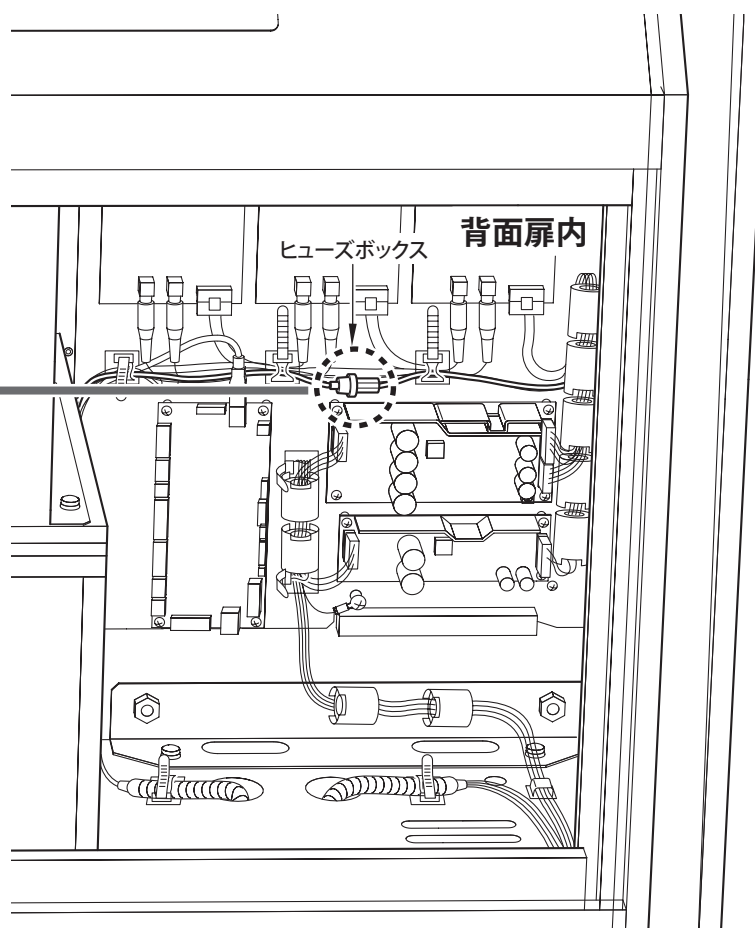
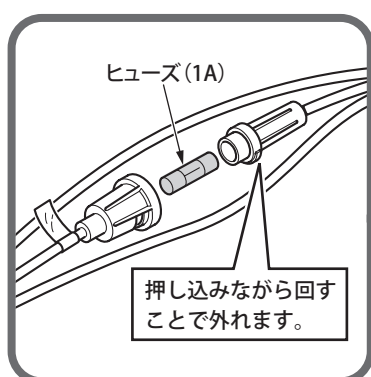
ヒューズの交換

■用意するもの：⊕ドライバー（#3）

準備：①電源スイッチを切る
②コンセントから電源プラグを抜く
③アースバンドを装着する

1 背面扉（下）を取り外す

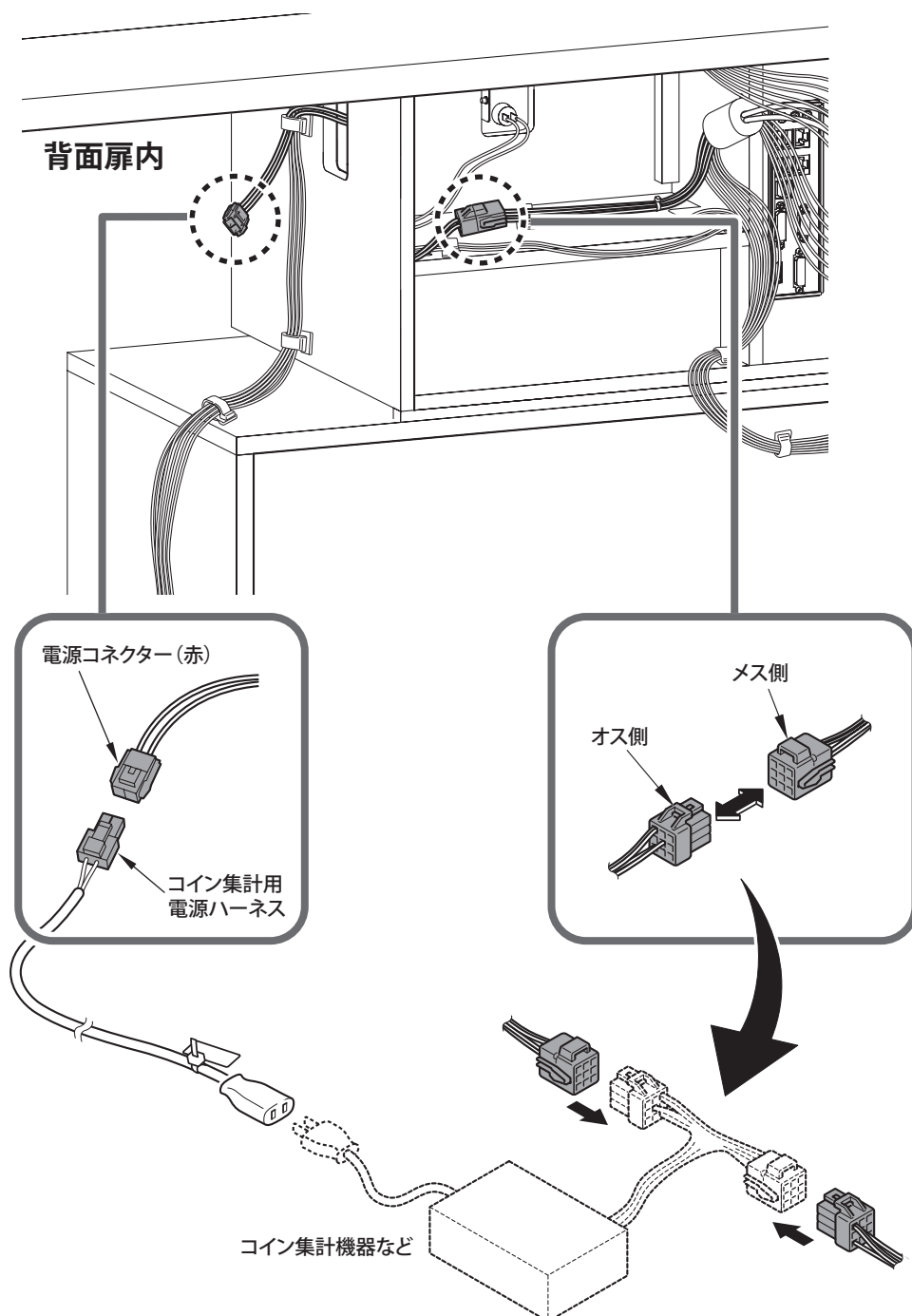
2 ヒューズを交換する

ヒューズ（1A）
押し込みながら回すことで外れます。
ヒューズボックス
背面扉内

コイン集計機器の接続

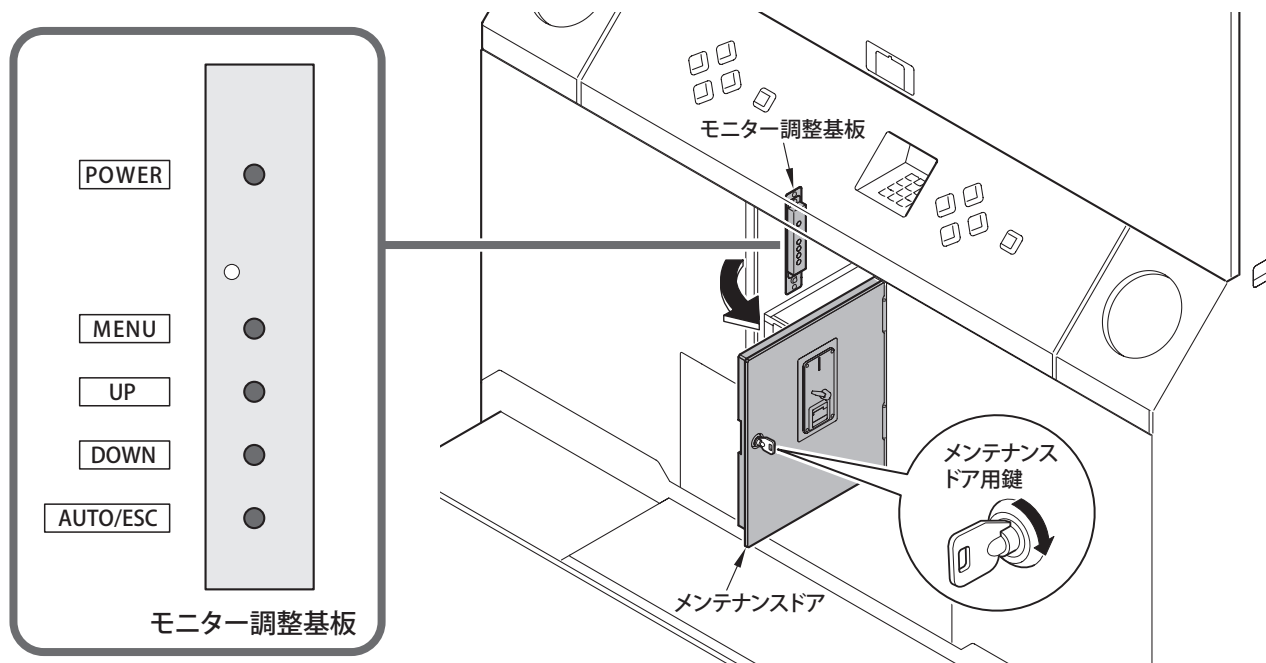
●機器の接続はお客様の責任で行ってください。
●接続の詳細や、運用・管理・メンテナンス・トラブルは、機器メーカーにお問い合わせください。

準備：①電源スイッチを切る
②コンセントから電源プラグを抜く
③背面扉（下）を開ける

中継コネクター（赤）を抜き、コイン集計機器などを接続する

- 一般社団法人日本アミューズメントマシン工業協会が定める基準を満たすコイン集計機器・課金端末機器のみ接続できます。
- AC100V 1.0A（100Wまで）

モニター調整

モニター調整のしかた

モニターは出荷時に適切に調整されていますが、任意に調整することもできます。
調整を行う場合は、テストモードから「COLOR CHECK」(P.32)画面を表示させてください。

POWER	モニターの電源ON / OFF
MENU	モニター調整メニュー表示 / 項目・設定内容の決定
UP	カーソルの移動 / 調整値・設定値の増加
DOWN	カーソルの移動 / 調整値・設定値の減少
AUTO/ESC	モニター調整メニューの終了 / 前の項目に戻る

● 不適切な調整を行うと画質が低下しますので、必要のない調整は行わないでください。

調整メニュー一覧

誤って変更したときは、下記を参照して設定内容を出荷時設定に戻してください。

```
MENU                                                              出荷時設定
 ├── Mode Image Setting(モニター表示の設定)
 │    ├── Contrast（コントラストの調整） ・・・・・・・・・・・・・・・ [52]
 │    ├── Brightness（輝度の調整） ・・・・・・・・・・・・・・・・・ [38]
 │    ├── Sharpness（シャープネスの調整） ・・・・・・・・・・・・・・ [75]
 │    ├── Color Temperature（色温度の設定） ・・・・・・・・・・・・・ [User]
 │    ├── User RGB（色味の設定）
 │    │    ├── R（赤） ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ [123]
 │    │    ├── G（緑） ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ [123]
 │    │    └── B（青） ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ [123]
 │    ├── Image Alightent（表示エリアの設定）
 │    │    ├── Position（本製品では選択できません）
 │    │    ├── Phase（本製品では選択できません）
 │    │    ├── H-size（本製品では選択できません）
 │    │    └── V-size（本製品では選択できません）
 │    └── Reset（リセットの設定） ・・・・・・・・・・・・・・・・・・ [Yes]
 │
 └── Feature Controls（その他の設定）
      ├── Auto Color（本製品では選択できません）
      ├── Screen Test（本製品では選択できません）
      ├── Language（言語の選択） ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ [English]
      ├── Input Source（入力ソースの設定） ・・・・・・・・・・・・・・ [Auto Source]
      └── OSD Timer（メニュー表示時間の設定） ・・・・・・・・・・・・ [10]
```

正常に作動しないとき

お問い合わせの前に、下記の表をご確認ください。

● 対処法が分からないときは、無理に行わずにアフターサービス窓口にお問い合わせください。

対処を行っても改善されないときや本書にない症状のときは、直ちに電源を切り、電源プラグを抜いてアフターサービス窓口にお問い合わせください。

	症　状	原因・対処
画面	**何も映らない** （ランプ類も点灯しない）	**電源は入っていますか？** → 次の 4 点を確認 する。 ・電源プラグ（P.14） ・電源スイッチ（P.14） ・サーキットプロテクター（P.13） ・店舗のブレーカー
		電源コードは、正しく接続されていますか？（P.14）
	何も映らない （ランプ類は点灯している）	**ケーブル類の接続や、PCB ユニット・モニターに不具合があります。** → 直ちに電源を切り、電源プラグを抜いてアフターサービス窓口にご連絡ください。
	暗すぎる / 明るすぎる	**調整が適切でない可能性があります。** →「COLOR CHECK」（P.32）で確認し、モニター調整をする。（P.89）
コイン	コインを入れても **画面のクレジットカウントが増えない**	**コインセレクターは正常に作動していますか？** →「COIN MECH」で作動を確認する。（P.25） ・異常のとき→マイクロスイッチを交換する。（P.86） ・正常のとき→コインセレクターを交換する。（P.86）
	コインを入れても **返却口に戻る**	**本体が傾いていませんか？** → アジャスターを適切な高さに調整してください。（P.74） 大きく傾くと不正防止機構によりコインを受け付けません。
ランプ	**LED ランプが点灯しない**	**LED ランプの故障、またはワイヤハーネスが断線している可能性があります。** →「LAMP CHECK」で確認する。（P.30）
音	スピーカーから **音が出ない / 大きすぎる / 小さすぎる**	**音量を調整してください。** →「SOUND OPTIONS」で確認する。（P.34）

➡次ページに続く

	症　状	原因・対処
操作系	・ボタン ・フットセンサー ・カメラセンサー が機能しない	フットセンサーが正常に作動しないとき・・・ **ステージ内、またはステップユニットの底面に異物があったり、床面が傾いていませんか？** → 異物がないかを確認してステップユニットを清掃し、平らで水平な床面に設置する。（P.69、P.79）
		コネクターが抜けていませんか？ → コネクターがきちんと接続されているか確認する。
		部品の故障、またはワイヤハーネスが断線している可能性があります。 →「INPUT CHECK」（P.25）、「FOOT SENSOR CHECK」（P.26）、「CAMERA CHECK」（P.27）で反応を確認する。
カード	e-AMUSEMENT PASS を認識しない	**他の e-AMUSEMENT PASS は反応しますか？** →「IC CARD CHECK」で確認する。（P.33） ・反応するときは e-AMUSEMENT PASS が破損している可能性があります。データを新規の e-AMUSEMENT PASS に引き継いでください。
ネットワーク	ネットワークに接続できない	**ネットワーク接続機器の電源は入っていますか？** ・ハブ・VPN ルーター・モデム・光回線終端装置など。（P.93）
		LAN ケーブルなどの接続に異常はありませんか？ ・ゲーム機～ハブ～ VPN ルーター～モデム・光回線終端装置～電話線モジュラーなど。（P.93）
		インターネット回線に障害が発生していませんか？ → 回線事業者・プロバイダーに確認する。
		ネットワーク接続機器の電源を ON / OFF してみてください。
		本体を再起動してみてください。
		本体の電源を切り、アフターサービス窓口にお問い合わせください。

ネットワークに関する確認ポイント

トラブルや故障と判断される前に、一度下記を確認してみてください。機器類が正常であってもインターネット回線障害などで利用できない場合があります。

ネットワーク接続機器の電源が入っているか → **ハブ・VPN ルーター・モデム・光回線終端装置など**

LAN ケーブルなどの接続に異常がないか → **ゲーム機本体 ～ ハブ ～ VPN ルーター ～ モデム・光回線終端装置～電話線モジュラーなど**

電源や LAN ケーブルに異常がないときは

図は一般的な接続例

インターネット回線に障害が発生していないか、回線事業者、またはインターネットサービスプロバイダーに確認してください。

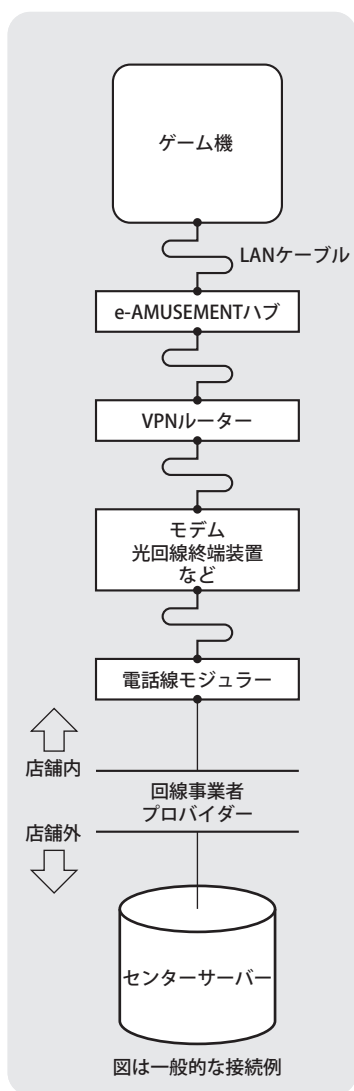
回線障害が発生していないときは

ネットワーク接続機器の電源を入れ直してみてください。

ネットワークが復帰しないときは

ゲーム機本体を再起動してみてください。

ネットワークが復帰しないときは

ゲーム機本体の電源を切り、アフターサービス窓口にお問い合わせください。

エラーコード・メッセージ一覧

●対処法が分からないときは、無理に行わずにアフターサービス窓口にお問い合わせください。

対処を行っても改善されないときや、本書にないエラーコードやメッセージが表示されたときは、エラーコードとメッセージを書き留めてから電源を切り、電源プラグを抜いてアフターサービス窓口にお問い合わせください。

1-XXXX-XXXX

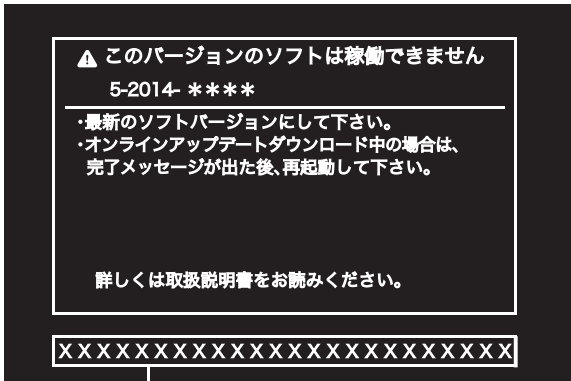
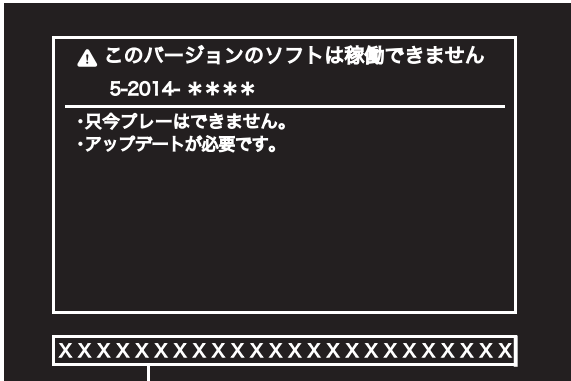
エラーコード	メッセージ	主な原因	対処方法
1-1602-****	（表示されるエラーコードによってメッセージが異なります）	●HDDに異常がある。	○再起動してください。 ○再起動しても同じ症状の場合は、アフターサービス窓口にお問い合わせください。

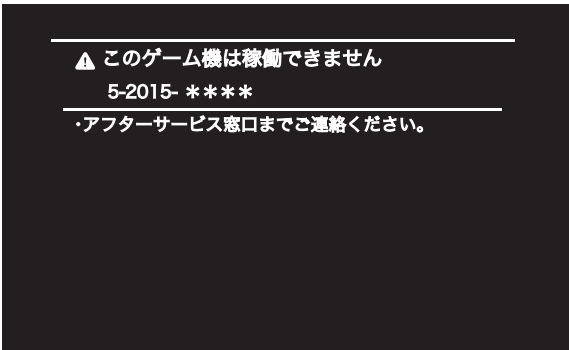
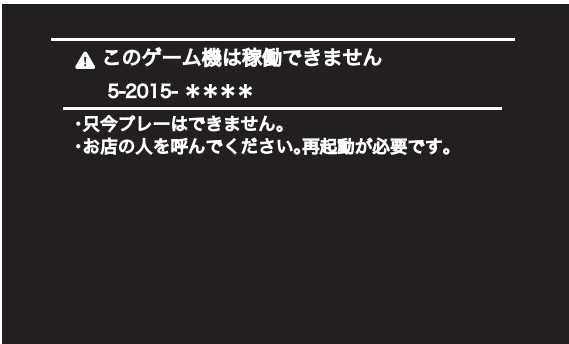
2-XXXX-XXXX

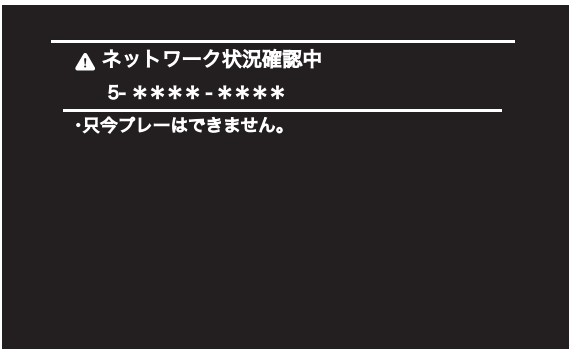
エラーコード	メッセージ	主な原因	対処方法
2-1000-****	**アプリケーションの起動に失敗しました**	●何らかの理由でアプリケーションの起動に失敗した。 ●PCBユニットに異常がある。	○再起動してください。 ○再起動しても同じ症状の場合は、アフターサービス窓口にお問い合わせください。
2-1001-0007 **2-1002-1000**	**セキュリティーエラー**	●ライセンスキーが正しく接続されていない。 ●本製品用以外のライセンスキーが接続されている。	○本製品用のライセンスキーを正しく接続してください。(P.13)
2-1001-0017	**セキュリティーモジュールの初期化失敗**	●何らかの理由でセキュリティーモジュールを初期化できなかった。	○再起動してください。 ○再起動しても同じ症状の場合は、アフターサービス窓口にお問い合わせください。
2-1002-1001	**ファイルアクセスエラー**	●何らかの理由でファイルの読み込みに失敗した。 ●HDDに異常がある。	
2-1003-11** **2-1003-******	**アプリケーションエラー**	●何らかの理由でアプリケーションの起動に失敗した。 ●HDDに異常がある。	
2-1501-1*** **2-1501-2***** **2-1501-3***** **2-1501-4***** **2-1501-5*****	**SYSTEM FILE ERROR**	●HDDに異常がある。	

5-XXXX-XXXX

エラーコード	メッセージ	主な原因	対処方法
5-1501-****	**USB I/O のエラーです。**	● I/O 基板との通信が正常に行われなかった。	○ケーブル類の接続を確認してから再起動してください。 ○再起動しても同じ症状の場合は、アフターサービス窓口にお問い合わせください。
5-1502-****	**セキュリティーのエラーです。**	●ライセンスキー、またはアカウントキーが正しく接続されていない。 ●ライセンスキー、またはアカウントキーに異常がある。	○ライセンスキー、アカウントキーを正しく取り付けてください。(P.13) ○アフターサービス窓口にご連絡ください。

エラーコード	メッセージ	主な原因	対処方法
5-1503-1000	**フットセンサーの初期化中に障害物を検知しました。**	●ステージに人が乗っている、または異物がある状態でゲームを起動した。	○ステージ上、またはステップユニット底面に異物がないか確認して清掃を行い、平らで水平な床面に設置してから再起動してください。(P.79) ○再起動しても同じ症状の場合は、アフターサービス窓口にご連絡ください。
5-1503-****	**フットセンサーエラーです。**	●フットセンサーとの通信が正常に行われなかった。 ●ステージ上に異物がある。	○ステージ上、またはステップユニット底面に異物がないか確認して清掃を行い、平らで水平な床面に設置してから再起動してください。(P.79) ○ケーブル類の接続を確認してから再起動してください。 ○再起動しても同じ症状の場合は、アフターサービス窓口にご連絡ください。
5-1504-****	**バックアップデータエラーです。**	●設定データのアクセスに失敗した。	○何度も同じ症状が発生する場合は、すべての設定を完全に出荷時設定に戻してください。(P.62) 初期化後は各項目を設定し直してください。 ○上記対処を行っても同じ症状の場合は、アフターサービス窓口にお問い合わせください。
5-1505-****	**カードリーダーユニットエラーです。**	● IC カードユニット基板との通信が正常に行われなかった。	○ケーブル類の接続を確認してから再起動してください。 ○再起動しても同じ症状の場合は、アフターサービス窓口にお問い合わせください。
5-1506-****	**AC I/O エラーです。**	● I/O 基板との通信が正常に行われなかった。	
5-1507-****	**カメラ・モーションセンサーとの通信に失敗しました。**	●カメラセンサーとの通信が正常に行われなかった。	
5-2000-****	**ルーターと通信できません**	●VPNルーターが応答しない。 (VPNルーターを含む店舗内のネットワークに原因があります)	○LANケーブルの接続状態を確認してください。 ○ネットワーク接続機器の電源を入れ直してみてください。 ○再起動してください。 ○再起動しても同じ症状の場合は、アフターサービス窓口にお問い合わせください。
5-2002-**** 5-2003-**** 5-2007-**** 5-2008-**** 5-2009-**** 5-2013-****	**センターサーバーと通信できません**	●センターサーバーと正しく通信できない。 (VPN ルーターを含む店舗外のネットワークに原因があります)	
5-2004-**** 5-2005-****	**このゲーム機は登録されていません**	●e-AMUSEMENTサービスの利用手続きが行われていない。	○e-AMUSEMENTサービスの利用手続きを行ってください。
5-2006-****	**オンラインサービス期間は終了しました**	●本製品のe-AMUSEMENTサービスが終了した。	○本製品のe-AMUSEMENTサービス期間を確認してください。 ○アフターサービス窓口にお問い合わせください。
5-2014-****	**このバージョンのソフトは稼働できません**	●ソフトウェアのバージョンが古い。	○最新のソフトウェアのバージョンに更新するため、オンラインアップデートを完了させてください。(P.96)
5-2015-****	**このゲーム機は稼働できません**	●何らかの原因でゲーム機が稼働できない。	○再起動してください。 ○再起動しても同じ症状の場合は、アフターサービス窓口にお問い合わせください。
		●当社とのe-AMUSEMENTサービスの契約がされていない。	○当社営業担当にお問い合わせください。
5-2019-****	**ネットワーク接続状況確認中**	●ネットワークの接続確認中です。	○ネットワークの復旧をお待ちください。

e-AMUSEMENT Participationについて

サービスについてのエラー

- 最新のオンラインアップデートが必要な場合や、e-AMUSEMENT Participation サービスに何らかの問題が発生した場合に表示されるエラーです。
- 表示された場合は、下記を参照して対処を行ってください。
また、e-AMUSEMENT Participation サービスの状態は、テストモードの「NETWORK CHECK」画面で確認してください。（P.39）

> e-AMUSEMENT Participation とは、当社が提供するコンテンツの運用実績に応じて料金をお支払いいただくオンラインサービスです。
> このオンラインサービスをご利用になるには、あらかじめ当社との契約が必要です。

ソフトウェアのバージョンが適合しない場合

症　状	原因と対処
次の画面が表示された。 アップデート情報表示部	▶ソフトウェアが古いバージョンのために表示される画面です。 オンラインアップデートを行って、ソフトウェアを最新のバージョンに更新してください。 **新しいバージョンが配信中の場合** アップデート情報表示部に **オンラインアップデート情報の確認中です。** または **オンラインアップデートダウンロード中です。** と表示されます。 ダウンロード後は下記のメッセージが表示されます。
 アップデート情報表示部	**ダウンロードが完了し再起動待ちの場合** アップデート情報表示部に **オンラインアップデートの準備ができました。再起動して下さい。** と表示されます。 このメッセージを確認してから、再起動を行ってください。 ＊ テストモードの「MAIN MENU」にも、このアップデート情報のメッセージが表示されます。

ゲーム機が稼働できない場合

症　状	原因と対処
次の画面が表示された。 このゲーム機は稼働できません 5-2015- ＊＊＊＊ ・アフターサービス窓口までご連絡ください。	▶ 何らかの原因でゲーム機が稼働できないときは、図の画面が表示されます。 エラーコードを確認して、アフターサービス窓口に連絡してください。
このゲーム機は稼働できません 5-2015- ＊＊＊＊ ・只今プレーはできません。 ・お店の人を呼んでください。再起動が必要です。	▶ 再起動してください。 ▼ 復帰しない場合 ▼ 電源を切り、アフターサービス窓口に連絡してください。

ネットワークに何らかの問題があった場合

症　状	原因と対処
次の画面が表示された。 ネットワーク状況確認中 5- ＊＊＊＊ - ＊＊＊＊ ・只今プレーはできません。	▶ 復帰するまでしばらくお待ちください。 ▼ 復帰しない場合 ▼ VPN ルーターから、屋内電話線モジュラーまでのすべての接続機器の電源が入っているか確認してください。 ▼ 復帰しない場合 ▼ VPN ルーターから、屋内電話線モジュラーまでの LAN ケーブルと、すべての接続機器が正しく接続されているか確認してください。 ▼ 復帰しない場合 ▼ 電源を切り、アフターサービス窓口に連絡してください。

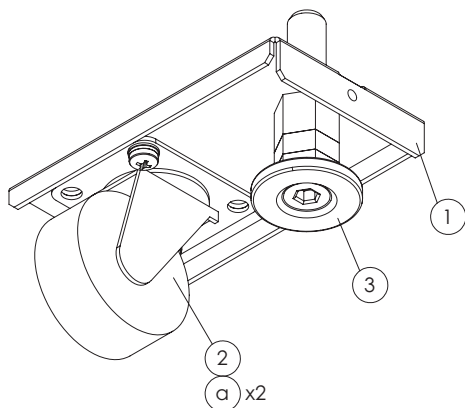
装飾部材

出荷時期により内容が異なる場合があります。

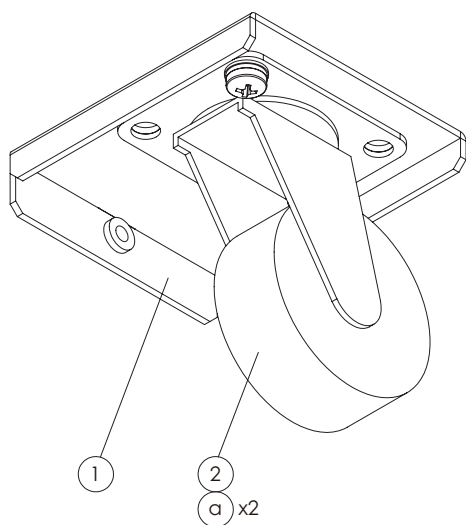
No.	部品番号	品　名	個数	備　考
1	116874170000	LA,HOW TO(L)	1	遊びかたラベル(L)
2	116903300000	LA,HOW TO(R)	1	遊びかたラベル(R)
3	116874260000	LA,STAGE RR	1	タイトルラベル(ステップユニット)
4	116874270000	LA,BAGGAGE	2	荷物はみ出し注意ラベル
5	116874310000	POP,SWING	1	付属品　スイングポップ
6	116879080000	LA,COIN	1	付属品　コインラベル
7	116779580000	LA,PASELI KAM	1	付属品　PASELI利用可能ラベル

部品図

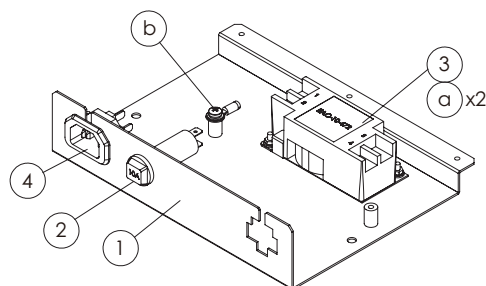
出荷時期により部品内容が異なる場合があります。

■ FIG.1 ASS'Y,CASTER(65AJ)

No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	116871640000	BASE,CASTER(65AJ)		1	
2	116874440000	CASTER		1	
3	116921670000	ADJUSTER		1	

No.	品名	型式/仕様	個数	備考
a	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M6x12 SW,PW (2号+みがき丸)	2	クロメート

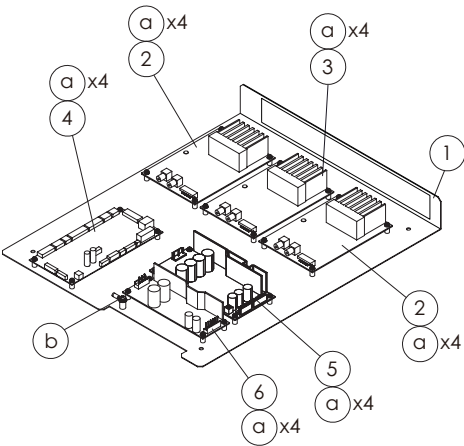
■ FIG.2 ASS'Y,CASTER(65)

No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	116871650000	BASE,CASTER(65)		1	
2	116874440000	CASTER		1	

No.	品名	型式/仕様	個数	備考
a	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M6x12 SW,PW (2号+みがき丸)	2	クロメート

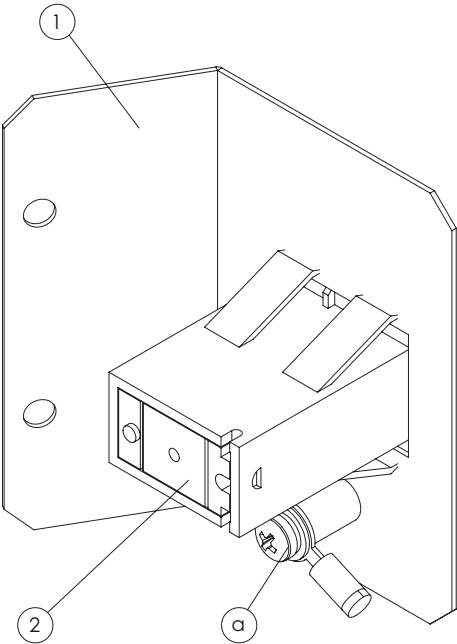
■ FIG.3 ASS'Y,INLET

No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	116871380000	BASE,INLET		1	
2	112470370000	PROTECTOR,CIRCUIT		1	
3	116548800000	FILTER,NOISE		1	
4	116872150000	WIRING HARNESS		1	

No.	品名	型式/仕様	個数	備考
a	フランジ付き六角ナット	M3	2	クロメート セレート付
b	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M4x8 SW,PW (2号+みがき丸)	1	クロメート

出荷時期により部品内容が異なる場合があります。

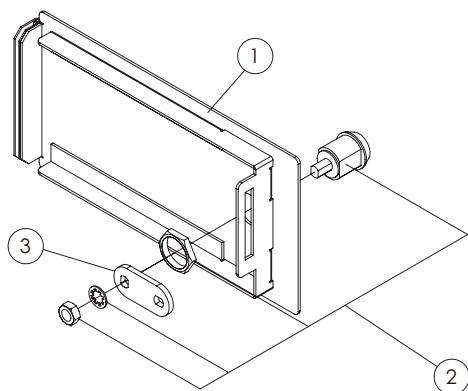
■ FIG.4 ASS'Y,AMP

No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	116871370000	BASE,AMP		1	
2	116863250000	AMP(FULL)		2	
3	116863280000	AMP(WOOFER)		1	
4	116848090000	IO BOARD		1	
5	116206560000	SUPPLY,POWER		1	
6	116870900000	SUPPLY,POWER		1	

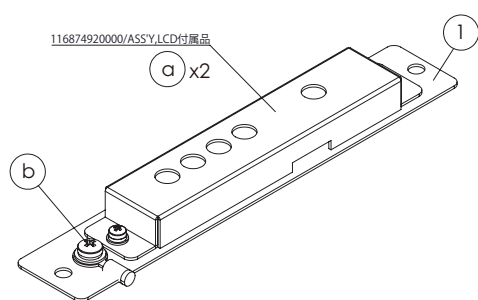
No.	品名	型式/仕様	個数	備考
a	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M3x8 SW,PW (2号+みがき丸)	24	クロメート
b	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M4x8 SW,PW (2号+みがき丸)	1	クロメート

■ FIG.5 ASS'Y,COUNTER

No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	116871660000	BASE,COUNTER		1	
2	116493230000	COUNTER		1	

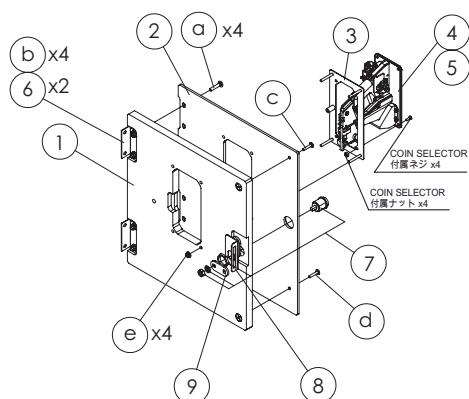
No.	品名	型式/仕様	個数	備考
a	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M4x8 SW,PW (2号+みがき丸)	1	クロメート

出荷時期により部品内容が異なる場合があります。

■ FIG.6 ASS'Y,COIN DOOR

No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	116941090000	COIN,DOOR		1	
2	002652030000	LOCK		1	キー 2個+シリンダー
3	002544330000	PLATE,LOCK		1	

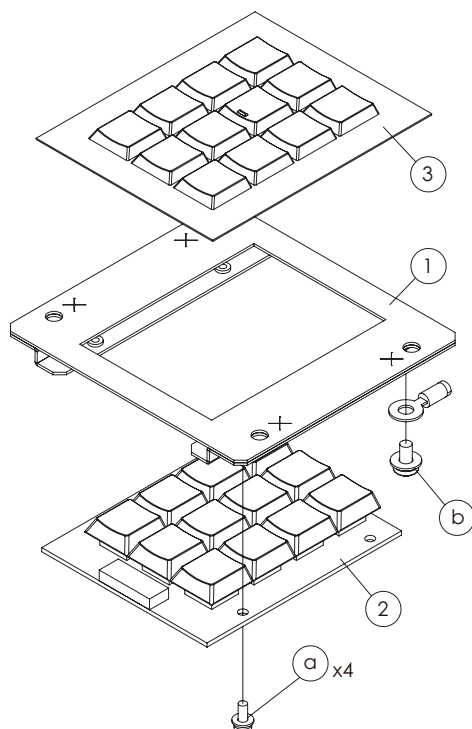
■ FIG.7 ASS'Y,OSD

No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	116941100000	PLATE,OSD		1	

No.	品名	型式/仕様	個数	備考
a	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M3x8 SW,PW (2号+みがき丸)	2	クロメート
b	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M4x8 SW,PW (2号+みがき丸)	1	クロメート

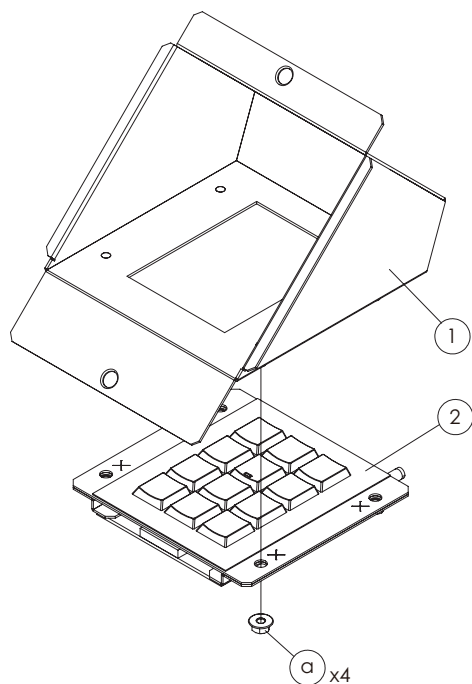
■ FIG.8 ASS'Y,FRONT DOOR

No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	116870550000	DOOR,FRONT		1	
2	116878790000	PANEL,FRONT DOOR		1	
3	116871480000	PLATE,SELECTOR		1	
4	112003260000	COIN SELECTOR		1	No.5含む
5	111718820000	MICRO,SWITCH	V4-5210M-A	1	消耗品
6	116280750000	HINGE		2	
7	116874470000	LOCK		1	シリンダーのみ
8	116941120000	GUARD,KEY(V)		1	
9	002544330000	PLATE,LOCK		1	

No.	品名	型式/仕様	個数	備考
a	角根丸頭ボルト	M5x25 (A型1種)	4	クロム
b	フランジ付き六角ナット	M5	4	クロメート セレート付
c	十字穴付きトラス小ねじ	M4x18	1	黒クロメート
d	十字穴付きトラス小ねじ	M4x18	1	クロム
e	フランジ付き六角ナット	M4	4	クロメート セレート付

出荷時期により部品内容が異なる場合があります。

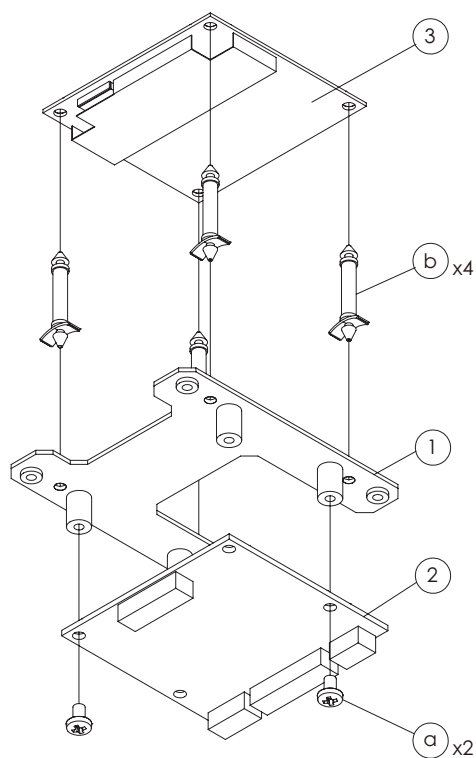
■ FIG.9 ASS'Y,KEYBOARD

No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	116871610000	BASE,KEYBOARD		1	
2	112048390000	KEYBOARD		1	
3	112068150000	COVER,KEYBOARD		1	

No.	品名	型式/仕様	個数	備考
a	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M3x8 SW,PW (2号+みがき丸)	4	クロメート
b	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M4x8 SW,PW (2号+みがき丸)	1	クロメート

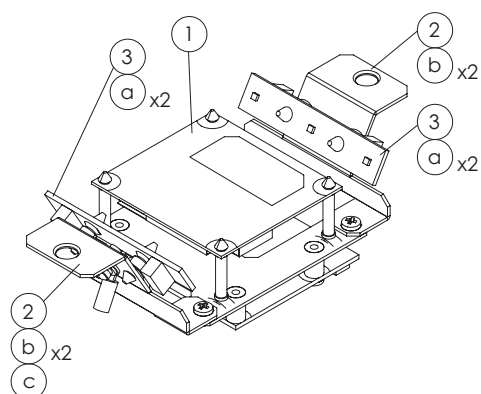
■ FIG.10 ASS'Y,KEYBOARD_REC

No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	116871430000	BRACKET,KEYBOARD		1	
2	116874900000	ASS'Y,KEYBOARD		1	FIG.9参照

No.	品名	型式/仕様	個数	備考
a	フランジ付き六角ナット	M4	4	クロメート セレート付

出荷時期により部品内容が異なる場合があります。

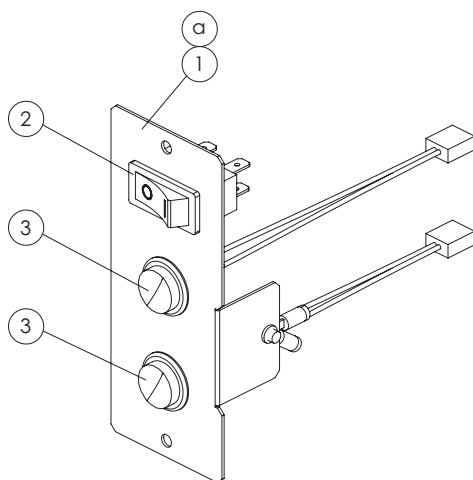
■ FIG.11 ASS'Y,READER

No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	116871620000	BASE,READER		1	
2	116493250000	#PCB UNIT		1	
3	114945550000	#PCB UNIT		1	

No.	品名	型式/仕様	個数	備考
a	十字穴付きバインド小ねじ	M3x5	2	クロメート
b	ワンタッチスペーサー	WN-19G	4	

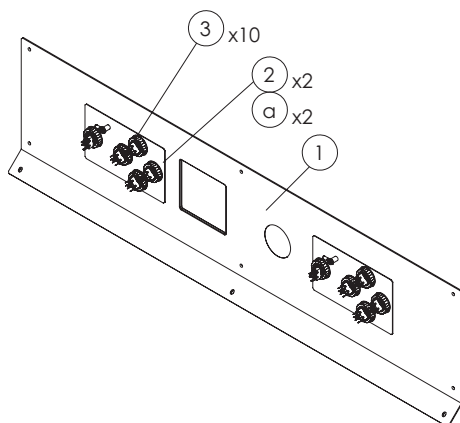
■ FIG.12 ASS'Y,READER REC

No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	116874910000	ASS'Y,READER		1	FIG.11参照
2	116871440000	BRACKET,READER SP		2	
3	116756690000	PCB LED		2	

No.	品名	型式/仕様	個数	備考
a	リユースミニキバンスペーサー	RMPCS-3SV0	4	
b	十字穴付きバインド小ねじ	M3x5	4	クロメート
c	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M4x8 SW,PW (2号+みがき丸)	1	クロメート

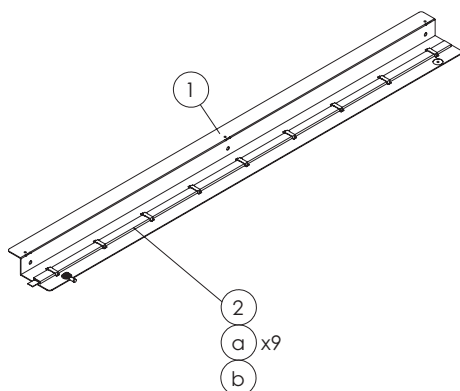
出荷時期により部品内容が異なる場合があります。

■ FIG.13 ASS'Y,SERVICE REC

No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	116941110000	PLATE,SERVICE		1	
2	116756370000	SWITCH,ROCKER		1	
3	116763800000	WIRING HARNESS		2	

No.	品名	型式/仕様	個数	備考
a	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M4x8 SW,PW (2号+みがき丸)	1	クロメート

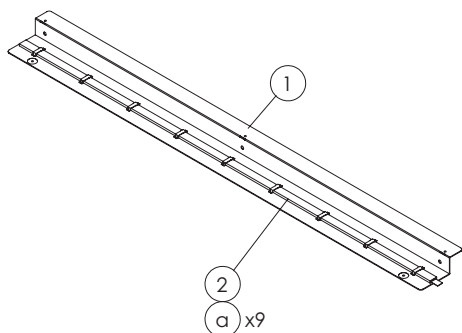
■ FIG.14 ASS'Y,CONPANE

No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	116870090000	PANEL,CONPANE(CL)		1	
2	116871360000	PLATE,BUTTON		2	
3	115090300000	BUTTON PL.		10	消耗品

No.	品名	型式/仕様	個数	備考
a	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M4x8 SW,PW (2号+みがき丸)	2	クロメート

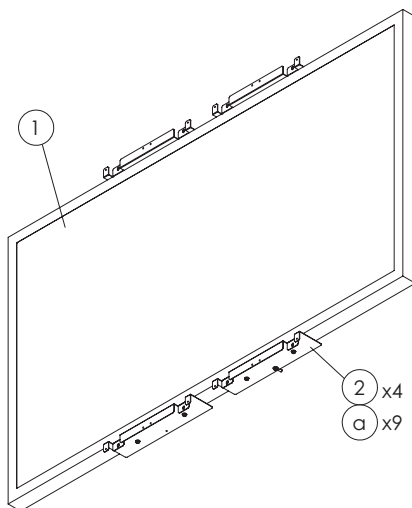
■ FIG.15 ASS'Y,LIGHT BOX(L)

No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	116871400000	LIGHT,BOX		1	
2	116941840000	LED,TAPE		1	

No.	品名	型式/仕様	個数	備考
a	リユースワイヤープレスクランプ	RFC-15V0	9	
b	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M4x8 SW,PW (2号+みがき丸)	1	クロメート

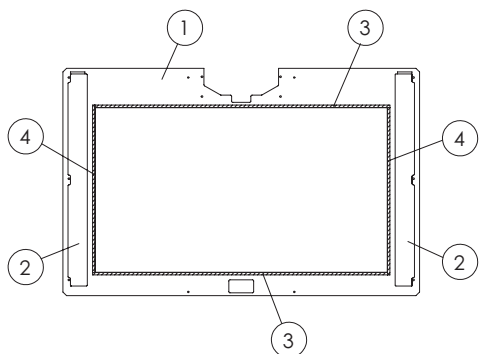
出荷時期により部品内容が異なる場合があります。

■ FIG.16 ASS'Y,LIGHT BOX(R)

No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	116871400000	LIGHT,BOX		1	
2	116941840000	LED,TAPE		1	

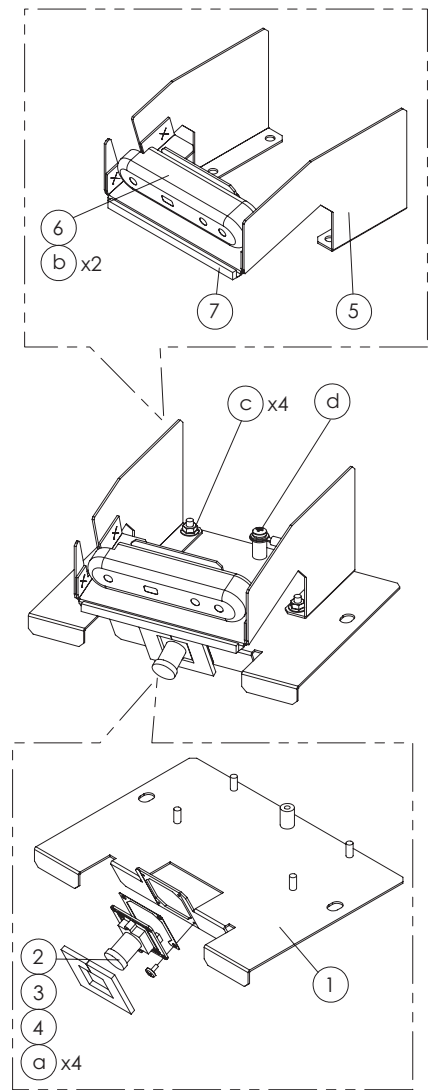
No.	品名	型式/仕様	個数	備考
a	リユースワイヤープレスクランプ	RFC-15V0	9	

■ FIG.17 ASS'Y,MONITOR

No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	116874920000	ASS'Y,LCD		1	
2	116871520000	BRACKET,MONITOR		4	

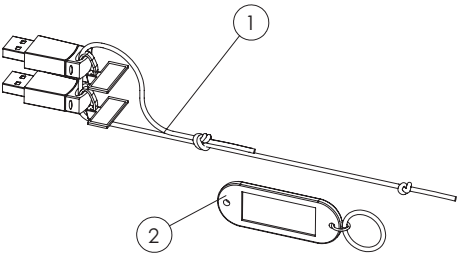
No.	品名	型式/仕様	個数	備考
a	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M4x8 SW,PW (2号+みがき丸)	9	クロメート

■ FIG.18 ASS'Y,PANEL MONI

No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	116878930000	PANEL,MONITOR		1	
2	116874450000	SHEET,LIGHT		2	
3	116870390000	SPONGE,MONITOR(L)		2	
4	116870400000	SPONGE,MONITOR(S)		2	

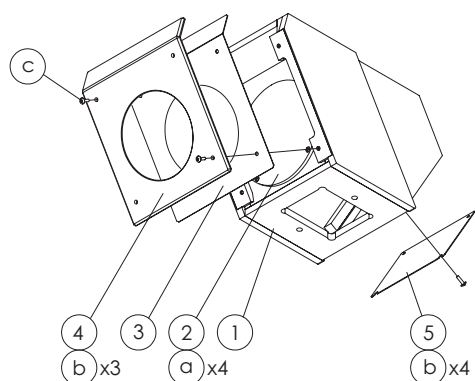
出荷時期により部品内容が異なる場合があります。

■ FIG.19 ASS'Y,SENSOR

No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	116927300000	BASE,CAMERA		1	
2	116792580000	CAMERA		1	
3	116946090000	SPACER,CAMERA			
4	116870420000	SPONGE,CAMERA		1	
5	116872790000	BRACKET,SENSOR		1	
6	116834410000	SENSOR,CAMERA		1	
7	116870410000	SPONGE,SENSOR		1	

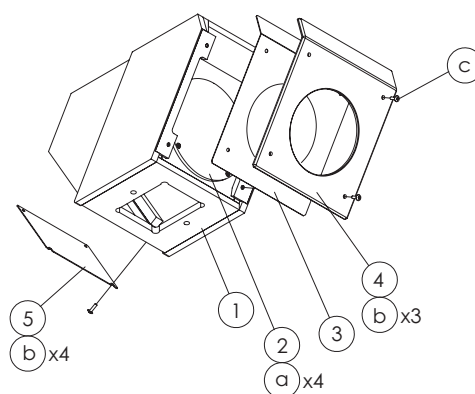
No.	品名	型式/仕様	個数	備考
a	十字穴付きなべ小ねじ	M2x5	4	レニー
b	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M3x5 SW,PW (2号+みがき丸)	2	クロメート
c	フランジ付き六角ナット	M4	4	クロメート セレート付
d	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M4x8 SW,PW (2号+みがき丸)	1	クロメート

■ FIG.20 ASS'Y,USB STOPPER

No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	116089200000	ROPE,USB		1	
2	116694730000	KEY,NAME TAG		1	

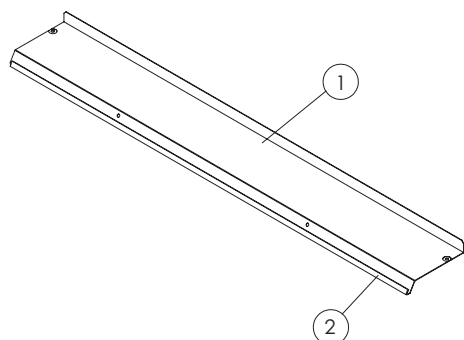
出荷時期により部品内容が異なる場合があります。

■ FIG.21 UNIT,SPEAKER(L)

No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	116878770000	BOX,SPEAKER		1	
2	115827840000	SPEAKER		1	
3	116871550000	NET,SPEAKER(UP)		1	
4	116870370000	PANEL,SPEAKER(L)		1	
5	116871590000	PLATE,SPEAKER		1	

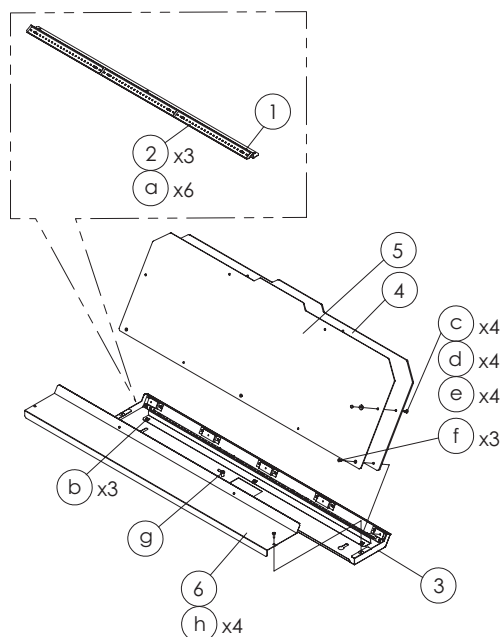
No.	品名	型式/仕様	個数	備考
a	十字穴付きトラスタッピンねじ	呼3.5x12 (1種)	4	黒クロメート
b	十字穴付きトラス小ねじ	M4x15	7	黒クロメート
c	十字穴付きトラス小ねじ	M4x15	1	クロム

■ FIG.22 UNIT,SPEAKER(R)

No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	116878770000	BOX,SPEAKER		1	
2	115827840000	SPEAKER		1	
3	116871550000	NET,SPEAKER(UP)		1	
4	116870360000	PANEL,SPEAKER(R)		1	
5	116871590000	PLATE,SPEAKER		1	

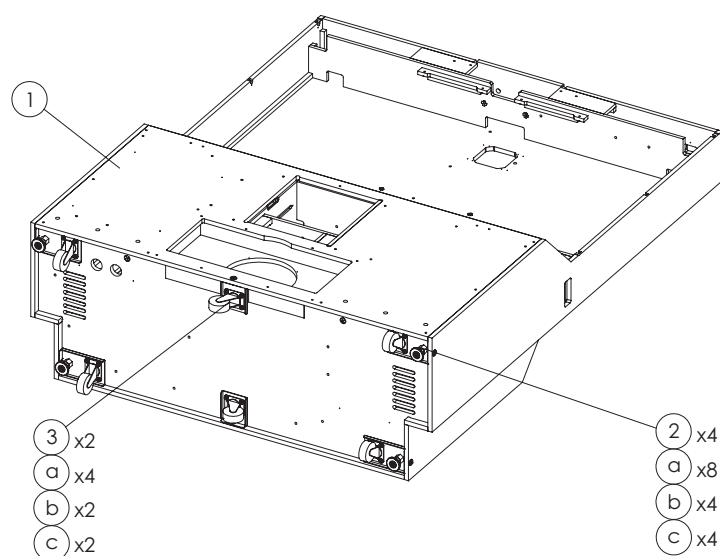
No.	品名	型式/仕様	個数	備考
a	十字穴付きトラスタッピンねじ	呼3.5x12 (1種)	4	黒クロメート
b	十字穴付きトラス小ねじ	M4x15	7	黒クロメート
c	十字穴付きトラス小ねじ	M4x15	1	クロム

■ FIG.23 ASS'Y,BKT TITLE

No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	116871890000	BRACKET,TITLE		1	
2	116893440000	SPONGE,TITLE		1	

出荷時期により部品内容が異なる場合があります。

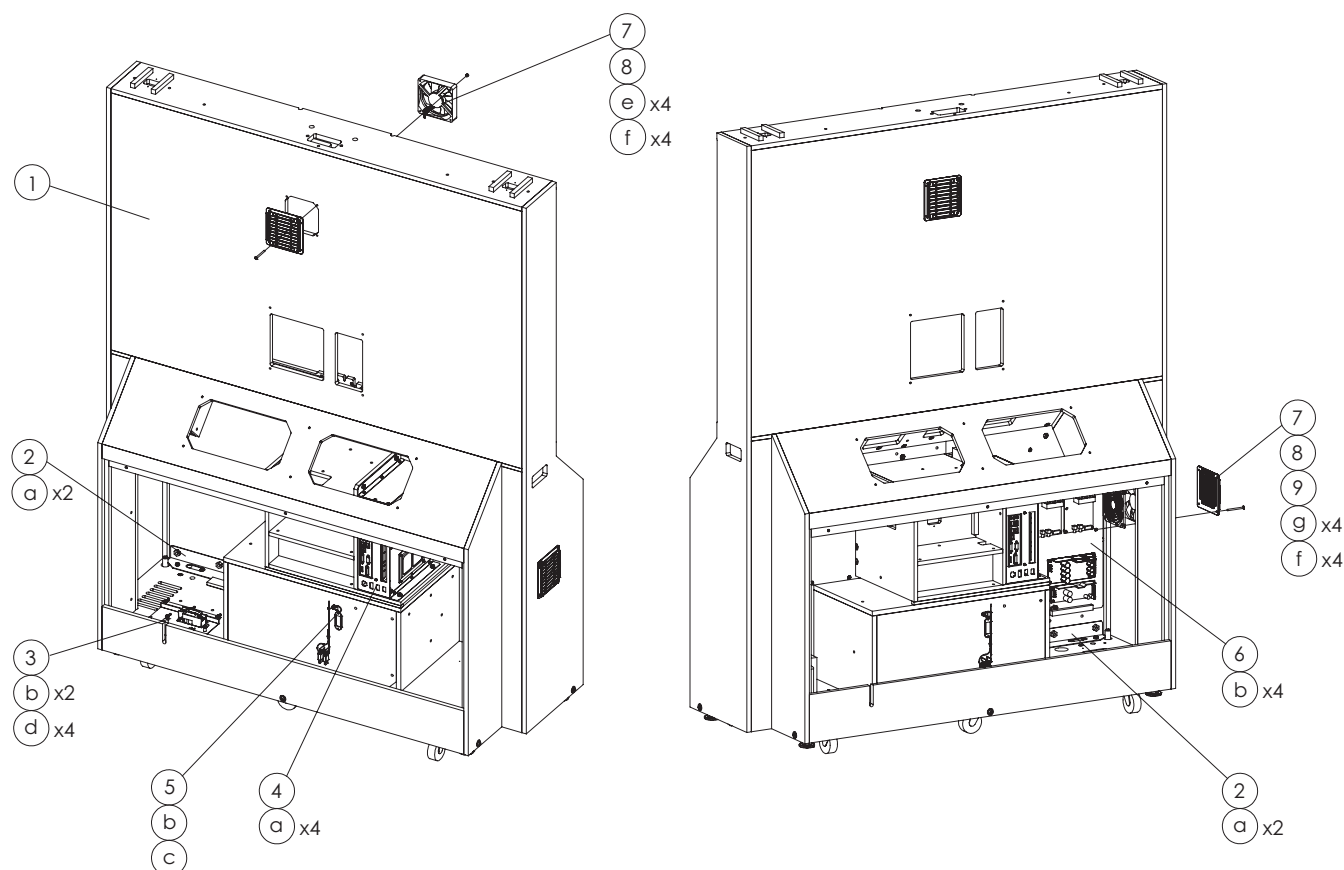
■ FIG.24 UNIT,TITLE

No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	116871900000	BRACKET,LED		1	
2	116870840000	LED,LIGHTBAR		3	
3	116871880000	BASE,TITLE		1	
4	116870320000	PANEL,TITLE(F)		1	
5	116870340000	PANEL,TITLE(R)		1	
6		ASS'Y,BKT TITLE		1	FIG.23参照

No.	品名	型式/仕様	個数	備考
a	十字穴付きなべ小ねじ	M3x8	6	レニー
b	フランジ付き六角ナット	M4	3	クロメート セレート付
c	十字穴付きトラス小ねじ	M4x12	4	クロム
d	平座金	呼4 (D14 T1.0)	4	クロム
e	六角袋ナット	M4 (3型)	4	クロム
f	十字穴付き皿小ねじ	M4x15	3	三価クロメート
g	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M4x8 SW,PW (2号+みがき丸)	1	クロメート
h	十字穴付きトラス小ねじ	M4x15	4	黒クロメート

■ FIG.25 ASS'Y,CABINET

No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1		CABINET,MAIN		1	
2	116874880000	ASS'Y,CASTER(65AJ)		4	FIG.1参照
3	116874890000	ASS'Y,CASTER(65)		2	FIG.2参照

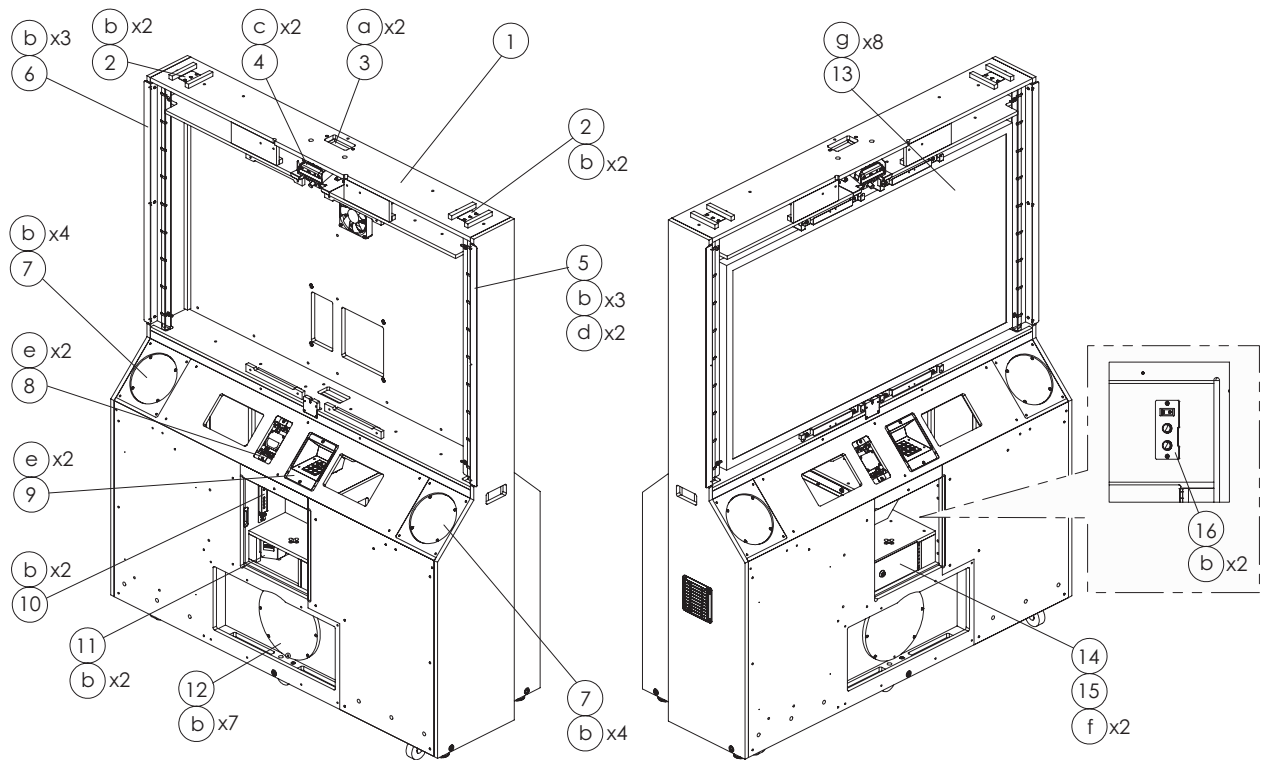
No.	品名	型式/仕様	個数	備考
a	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M6x20 SW,PW (2号+みがき丸)	12	クロメート
b	平座金	呼6 (D20 T1.6)	6	黒クロメート
c	十字穴付きトラス小ねじ	M6x25	6	黒クロメート

出荷時期により部品内容が異なる場合があります。

■ FIG.26 UNIT,CABINET_1

No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1		ASS'Y,CABINET		1	FIG.25参照
2	116871420000	BASE,FIXTURE		2	
3	116874640000	ASS'Y,INLET		1	FIG.3参照
4	116874520000	UNIT,MAIN PCB		1	
5	116875300000	ASS'Y,USB STOPPER		1	FIG.20参照
6	116874650000	ASS'Y,AMP		1	FIG.4参照
7	115144860000	FAN		2	
8	114978980000	COVER,FAN		2	
9	111605950000	FANGUARD		1	

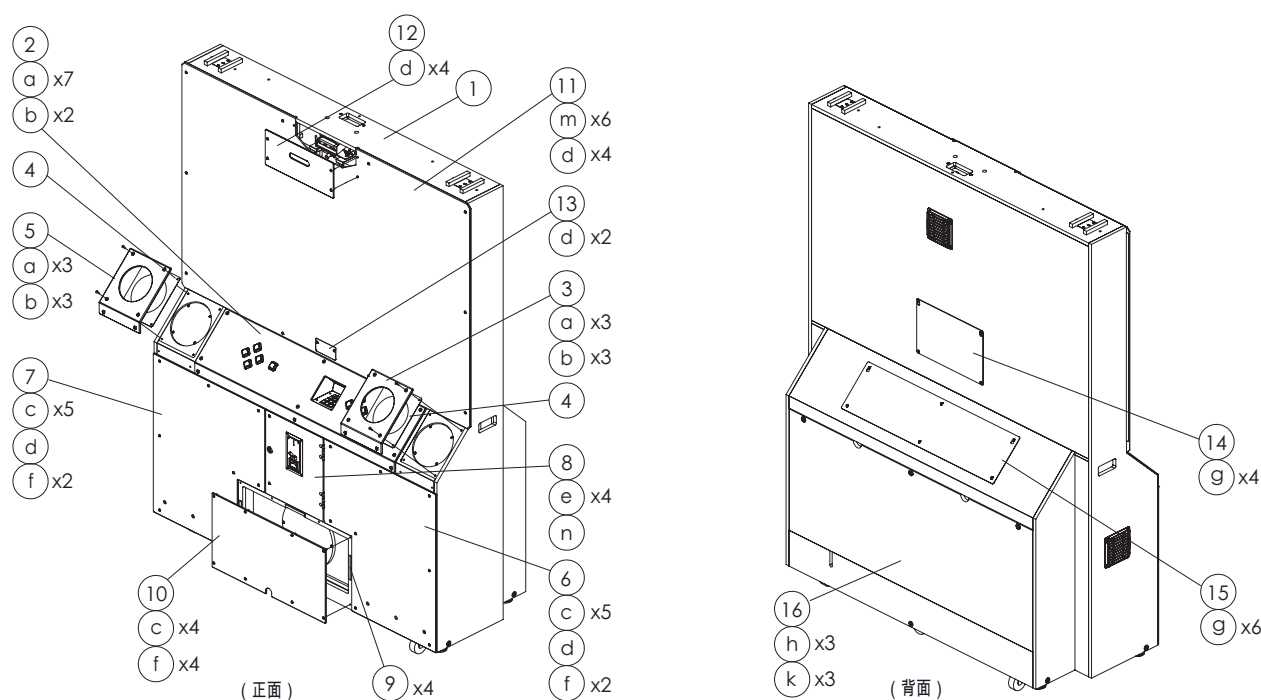
No.	品名	型式/仕様	個数	備考
a	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M6x15 SW,PW (2号+みがき丸)	8	クロメート
b	十字穴付きトラスタッピンねじ	呼3.5x12 (1種)	7	黒クロメート
c	ナイロンクランプ	NK-2N	1	
d	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M4x8 SW,PW (2号+みがき丸)	4	クロメート
e	十字穴付きトラス小ねじ	M3x50	4	黒クロメート
f	ナイロンナット	M3	8	クロメート
g	十字穴付きトラス小ねじ	M3x55	4	黒クロメート

出荷時期により部品内容が異なる場合があります。

■ FIG.27 UNIT,CABINET_2

No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1		UNIT,CABINET 1		1	FIG.26参照
2	116871530000	BKT,CONNECTOR(A)		2	
3	116871540000	BKT,CONNECTOR(B)		1	
4	116874790000	ASS'Y,SENSOR		1	FIG.19参照
5	116874770000	ASS'Y,LIGHT BOX(R)		1	FIG.16参照
6	116874760000	ASS'Y,LIGHT BOX(L)		1	FIG.15参照
7	115827840000	SPEAKER		2	
8	116874730000	ASS'Y,READER REC		1	FIG.12参照
9	116874720000	ASS'Y,KEYBOARD_REC		1	FIG.10参照
10	116874700000	ASS'Y,OSD		1	FIG.7参照
11	116874670000	ASS'Y,COUNTER		1	FIG.5参照
12	115268980000	SPEAKER		1	
13	116874780000	ASS'Y,MONITOR		1	FIG.17参照
14	116874680000	ASS'Y,COIN DOOR		1	FIG.6参照
15	116870180000	BOX,COIN		1	
16	116874690000	ASS'Y,SERVICE REC		1	FIG.13参照

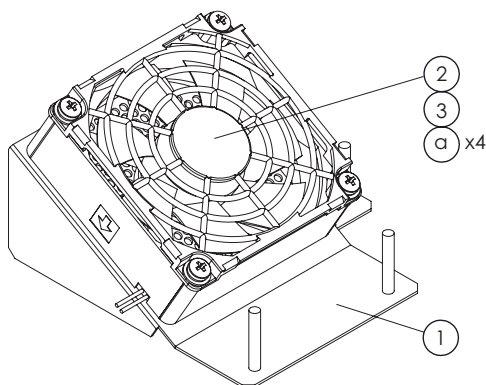
No.	品名	型式/仕様	個数	備考
a	十字穴付き皿小ねじ	M4x20	2	三価クロメート
b	十字穴付きトラスタッピンねじ	呼3.5x12 (1種)	31	黒クロメート
c	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M6x15 SW,PW (2号+みがき丸)	2	クロメート
d	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M4x8 SW,PW (2号+みがき丸)	2	クロメート
e	十字穴付き皿小ねじ	M4x15	4	三価クロメート
f	十字穴付きトラス小ねじ	M4x12	2	クロム
g	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M4x15 SW,PW (2号+みがき丸)	8	クロメート

出荷時期により部品内容が異なる場合があります。

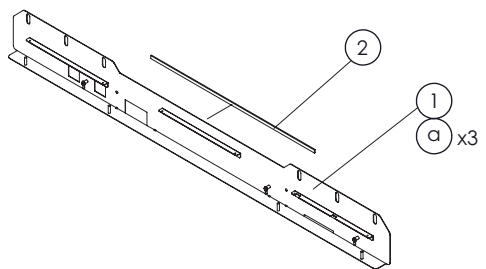
■ FIG.28 UNIT,CABINET_3

No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1		UNIT,CABINET_2		1	FIG.27参照
2	116874740000	ASS'Y,CONPANE		1	FIG.14参照
3	116870110000	PANEL,CONPANE(SR)		1	
4	116871570000	NET,SPEAKER(CN)		2	
5	116870100000	PANEL,CONPANE(SL)		1	
6	116870040000	PANEL,FRONT(R)		1	
7	116870050000	PANEL,FRONT(L)		1	
8	116874710000	ASS'Y,FRONT DOOR		1	FIG.8参照
9	116880170000	SPONGE,WOOFER		4	
10	116870080000	PANEL,WOOFER		1	
11	116874800000	ASS'Y,PANEL MONI		1	FIG.18参照
12	116879200000	COVER,CAMERA		1	
13	116870170000	COVER,TERMINAL(CL)		1	
14	116871580000	DOOR,MONITOR		1	
15	116871510000	DOOR,MAINTENANCE		1	
16	116870560000	DOOR,BACK		1	

No.	品名	型式/仕様	個数	備考
a	六角穴付き極低頭ボルト	M4x16	13	黒クロメート
b	六角穴付き極低頭ボルト	M4x16	8	クロム
c	十字穴付きトラス小ねじ	M4x18	14	クロム
d	十字穴付きトラス小ねじ	M4x18	12	黒クロメート
e	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M5x10 SW,PW (2号+みがき丸)	4	クロメート
f	十字穴付き皿小ねじ	M4x15	8	三価クロメート
g	十字穴付きトラス小ねじ	M4x15	10	黒クロメート
h	十字穴付きトラス小ねじ	M6x30	3	黒クロメート
k	平座金	呼6 (D20 T1.6)	3	黒クロメート
m	十字穴付きトラス小ねじ	M4x12	6	クロム
n	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M4x8 SW,PW (2号+みがき丸)	1	クロメート

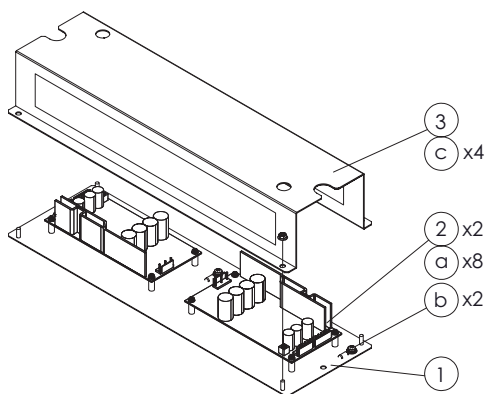
出荷時期により部品内容が異なる場合があります。

■ FIG.29 ASS'Y,FAN(S)

No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	116871700000	BASE,FAN(S)		1	
2	114550140000	FAN		1	
3	111924420000	GUARD,FAN		1	

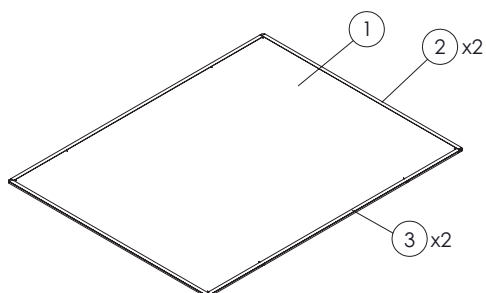
No.	品名	型式/仕様	個数	備考
a	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M4x35 SW,PW (2号+みがき丸)	4	クロメート

■ FIG.30 ASS'Y,JOINT

No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	116871710000	BASE,JOINT		1	
2	116880180000	TAPE,SPONGE(JO)		1	

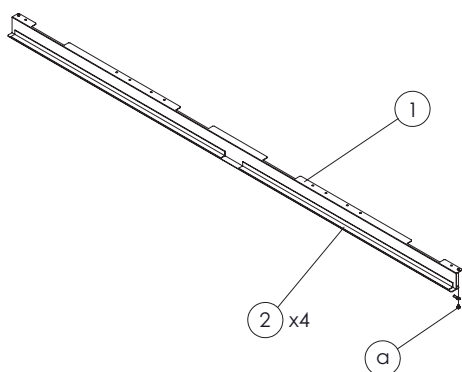
No.	品名	型式/仕様	個数	備考
a	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M4x8 SW,PW (2号+みがき丸)	3	クロメート

■ FIG.31 ASS'Y,POWER(S)

No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	116871680000	BASE,POWER(S)		1	
2	116800480000	SUPPLY,POWER		2	
3	116871690000	COVER,POWER		1	

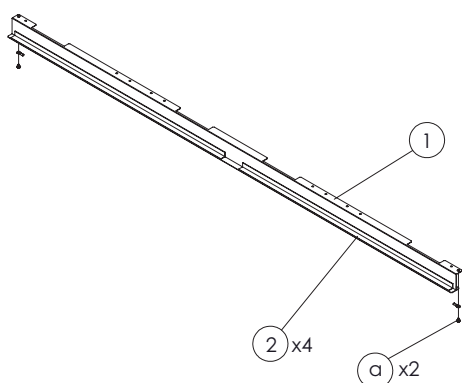
No.	品名	型式/仕様	個数	備考
a	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M3x8 SW,PW (2号+みがき丸)	8	クロメート
b	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M4x8 SW,PW (2号+みがき丸)	2	クロメート
c	フランジ付き六角ナット	M4	4	クロメート セレート付

■ FIG.32 ASS'Y,PANEL STEP

No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	116870430000	PANEL,STEP		1	
2	116870470000	TAPE,SPONGE(W1)		2	
3	116870480000	TAPE,SPONGE(W2)		2	

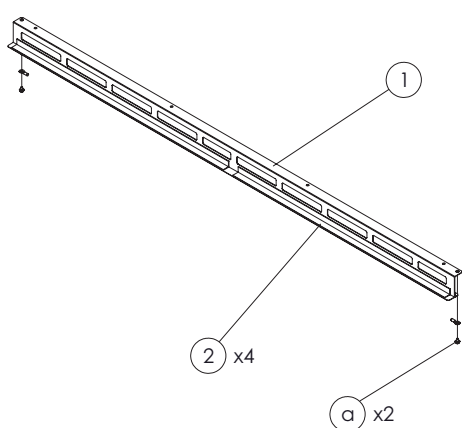
出荷時期により部品内容が異なる場合があります。

■ FIG.33 ASS'Y,BKT TP(L)

No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	116871740000	BRACKET,TP(S)		1	
2	116870450000	TAPE,SPONGE(STS)		4	

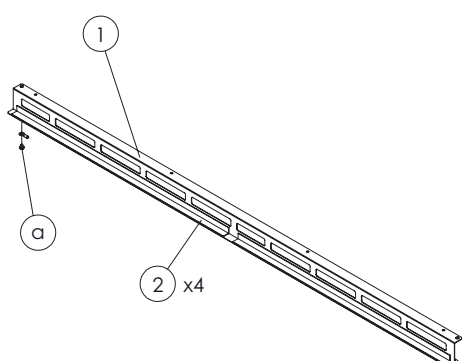
No.	品名	型式/仕様	個数	備考
a	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M4x8 SW,PW (2号+みがき丸)	1	クロメート

■ FIG.34 ASS'Y,BKT TP(R)

No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	116871740000	BRACKET,TP(S)		1	
2	116870450000	TAPE,SPONGE(STS)		4	

No.	品名	型式/仕様	個数	備考
a	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M4x8 SW,PW (2号+みがき丸)	2	クロメート

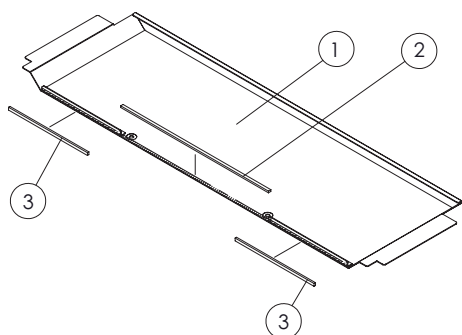
■ FIG.35 ASS'Y,BKT TP(F)

No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	116871720000	BRACKET,TP(F)		1	
2	116870460000	TAPE,SPONGE(STF)		4	

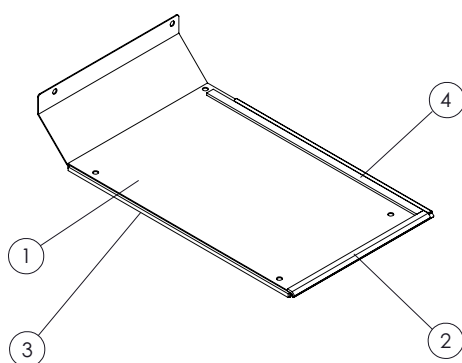
No.	品名	型式/仕様	個数	備考
a	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M4x8 SW,PW (2号+みがき丸)	2	クロメート

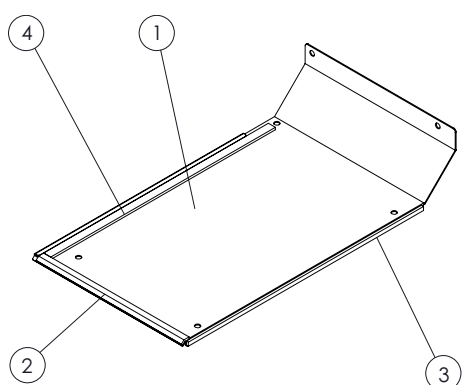
■ FIG.36 ASS'Y,BKT TP(B)

No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	116871730000	BRACKET,TP(B)		1	
2	116870460000	TAPE,SPONGE(STF)		4	

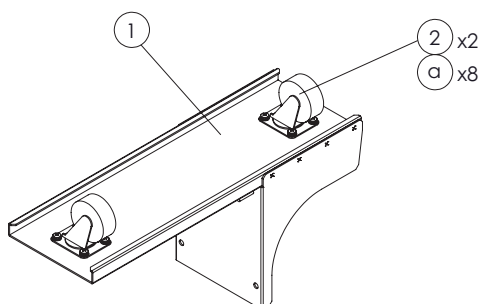
No.	品名	型式/仕様	個数	備考
a	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M4x8 SW,PW (2号+みがき丸)	1	クロメート

出荷時期により部品内容が異なる場合があります。

■ FIG.37 ASS'Y,COVER(FBC)

No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	116878900000	COVER,FOOT(BC)		1	
2	116870520000	TAPE,SPONGE(SL1)		1	
3	116870530000	TAPE,SPONGE(SL2)		2	

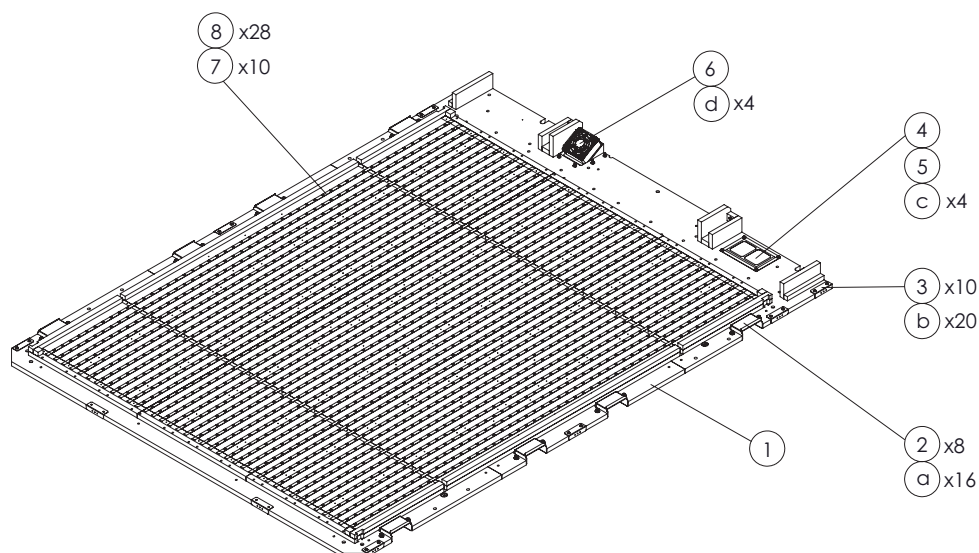
■ FIG.38 ASS'Y,COVER(FBL)

No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	116927340000	COVER,FOOT(BL)		1	
2	116870500000	TAPE,SPONGE(SS2)		1	
3	116870490000	TAPE,SPONGE(SS1)		1	
4	116870510000	TAPE,SPONGE(SS3)		1	

■ FIG.39 ASS'Y,COVER(FBR)

No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	116927350000	COVER,FOOT(BR)		1	
2	116870500000	TAPE,SPONGE(SS2)		1	
3	116870490000	TAPE,SPONGE(SS1)		1	
4	116870510000	TAPE,SPONGE(SS3)		1	

■ FIG.40 ASS'Y,TRANS CASTER

No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	116941170000	TRANS,STEP		1	
2	116874440000	CASTER		2	

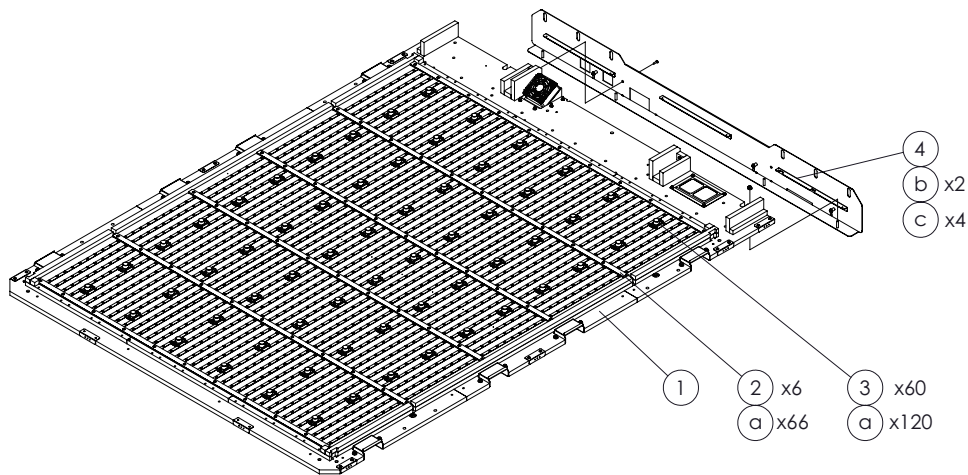
No.	品名	型式/仕様	個数	備考
a	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M6x12 SW,PW (2号+みがき丸)	8	クロメート

出荷時期により部品内容が異なる場合があります。

■ FIG.41 UNIT,STEP(1/4)

No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1		BASE,STEP		1	
2	116941160000	HANDLE		8	
3	116871770000	BRACKET,COVER		10	
4	116502490000	FILTER		1	
5	111320040000	COVER,FILTER		1	
6	116874930000	ASS'Y,FAN(S)		1	FIG.29参照
7	116934360000	LED,TAPE		10	コネクター番号 1,5,9,13,17,20,24,28,32,36
8	116870870000	LED,TAPE		28	コネクター番号 No.7の番号以外

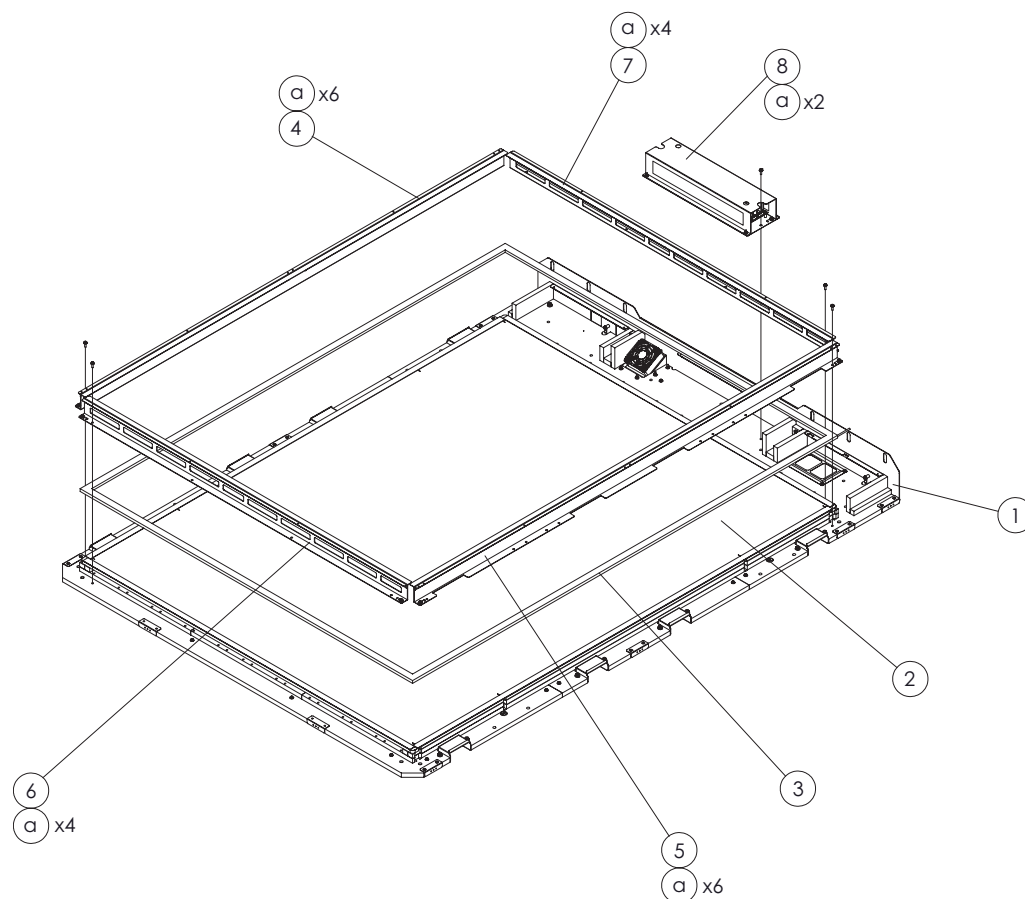
No.	品名	型式/仕様	個数	備考
a	フランジ付き六角ナット	M6	16	クロメート セレート付
b	十字穴付きトラスタッピンねじ	呼3.5x12 (1種)	20	黒クロメート
c	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M4x15 SW,PW (2号+みがき丸)	4	クロメート
d	フランジ付き六角ナット	M4	4	クロメート セレート付

出荷時期により部品内容が異なる場合があります。

■ FIG.42 UNIT,STEP(2/4)

No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1		UNIT,STEP(1/4)		1	FIG.41参照
2	116878910000	COVER,LED(ST)		6	
3	116927310000	PILLAR（D）		60	
4	116874940000	ASS'Y,JOINT		1	FIG.30参照

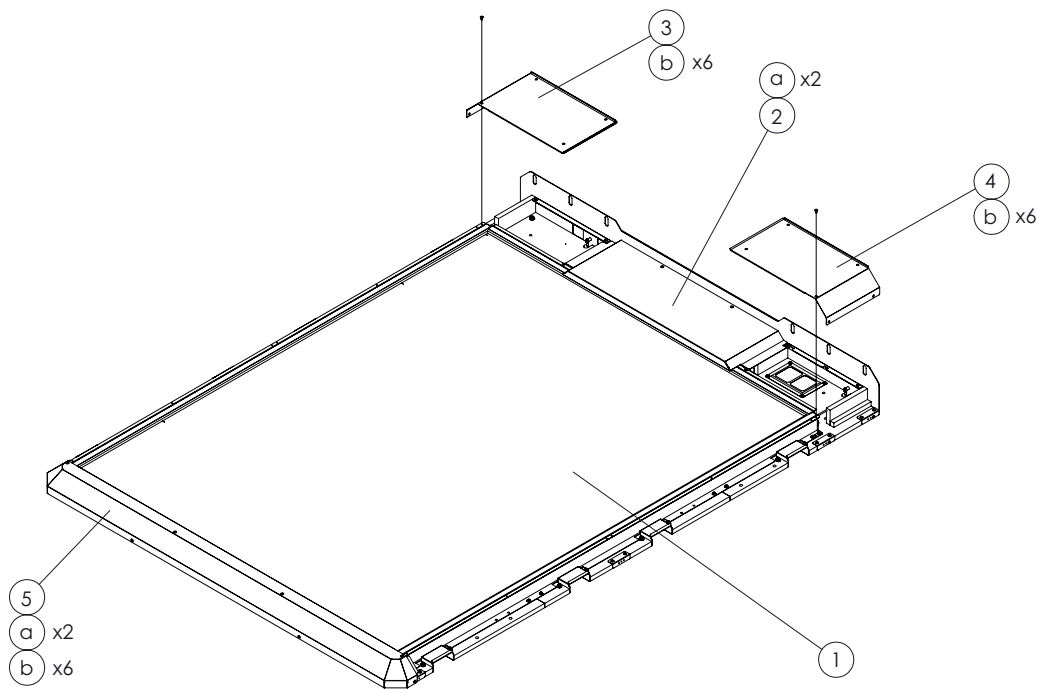
No.	品名	型式/仕様	個数	備考
a	十字穴付きトラスタッピンねじ	呼3.5x12 (1種)	186	黒クロメート
b	十字穴付き皿小ねじ	M4x15	2	三価クロメート
c	フランジ付き六角ナット	M6	4	クロメート セレート付

出荷時期により部品内容が異なる場合があります。

■ FIG.43 UNIT,STEP(3/4)

No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1		UNIT,STEP(2/4)		1	FIG.42参照
2	116874960000	ASS'Y,PANEL STEP		1	FIG.32参照
3	116834440000	TOUCH PANEL		1	
4	116874970000	ASS'Y,BKT TP(L)		1	FIG.33参照
5	116874980000	ASS'Y,BKT TP(R)		1	FIG.34参照
6	116874990000	ASS'Y,BKT TP(F)		1	FIG.35参照
7	116875000000	ASS'Y,BKT TP(B)		1	FIG.36参照
8	116874950000	ASS'Y,POWER(S)		1	FIG.31参照

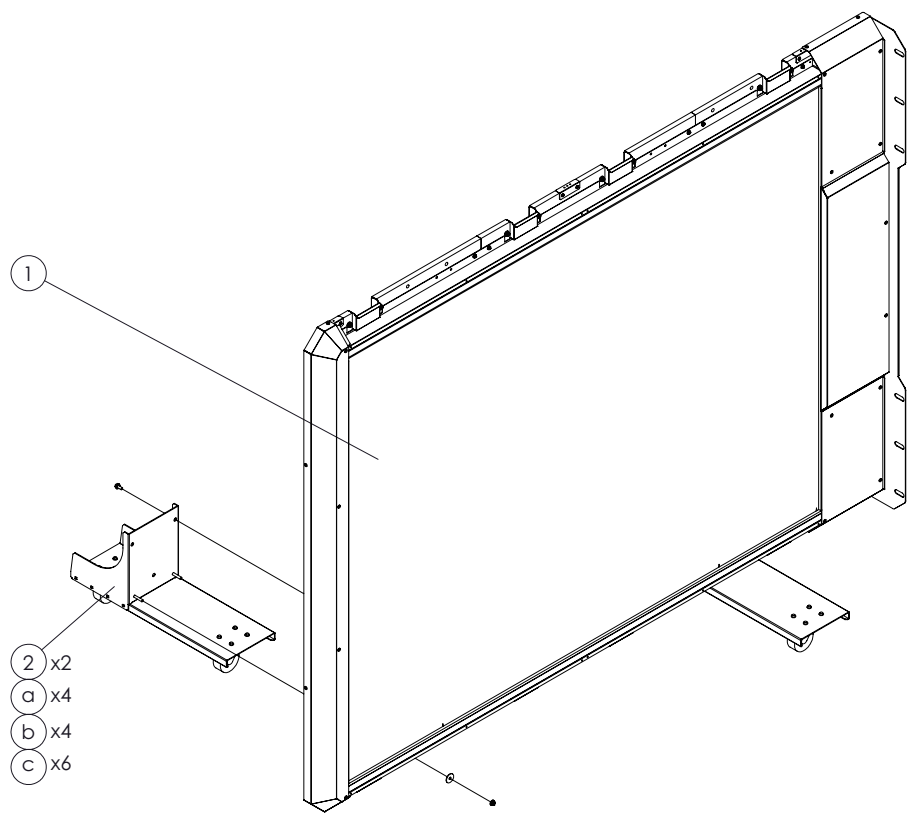
No.	品名	型式/仕様	個数	備考
a	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M4x15 SW,PW (2号+みがき丸)	22	クロメート

出荷時期により部品内容が異なる場合があります。

■ FIG.44 UNIT,STEP(4/4)

No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1		UNIT,STEP(3/4)		1	FIG.43参照
2	116875010000	ASS'Y,COVER(FBC)		1	FIG.37参照
3	116875020000	ASS'Y,COVER(FBL)		1	FIG.38参照
4	116875030000	ASS'Y,COVER(FBR)		1	FIG.39参照
5	116927320000	COVER,FOOT(F)		1	

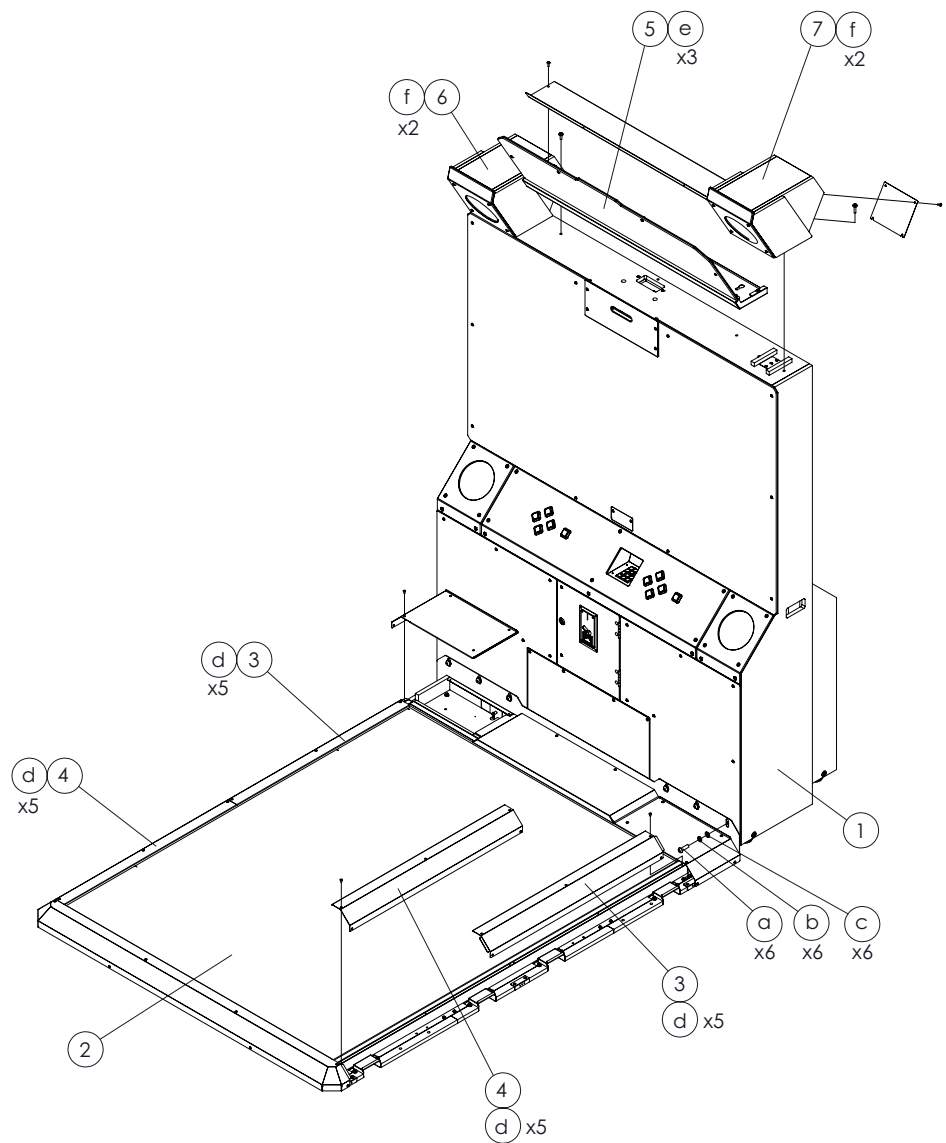
No.	品名	型式/仕様	個数	備考
a	六角穴付き極低頭ボルト	M4x8	4	黒クロメート
b	六角穴付き極低頭ボルト	M4x8	18	クロム

出荷時期により部品内容が異なる場合があります。

■ FIG.45 UNIT,STEP TRANS

No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1		UNIT,STEP(4/4)		1	FIG.44参照
2	116875120000	ASS'Y,TRANS CASTER		2	FIG.40参照

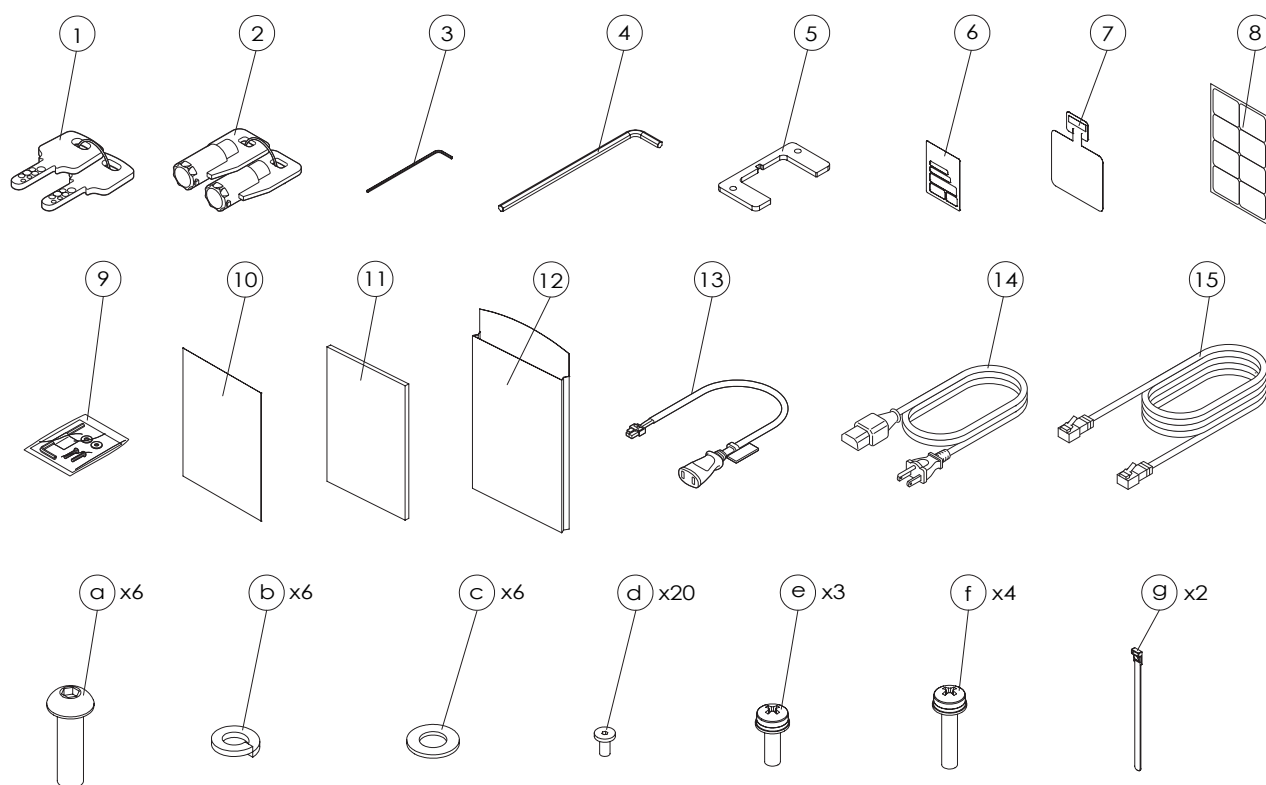
No.	品名	型式/仕様	個数	備考
a	平座金	呼6 (D25 T1.6)	4	クロメート
b	フランジ付き六角ナット	M6	4	クロメート
c	座金組込み十字穴付き六角アプセットねじ	M6x15 SW,PW (2号＋みがき丸)	6	クロメート セレート付

出荷時期により部品内容が異なる場合があります。

■ FIG.46 UNIT,CABINET ALL

No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1		UNIT,CABINET_3		1	FIG.28参照
2	116874580000	UNIT,STEP(4/4)		1	FIG.44参照
3	116927330000	COVER,FOOT(SA)		2	
4	116871810000	COVER,FOOT(SB)		2	
5	116874550000	UNIT,TITLE		1	FIG.24参照
6	116874560000	UNIT,SPEAKER(L)		1	FIG.21参照
7	116874570000	UNIT,SPEAKER(R)		1	FIG.22参照

No.	品名	型式/仕様	個数	備考
a	六角穴付きボタンボルト	M10x35	6	クロム
b	ばね座金	呼10 (2号)	6	クロム
c	平座金	呼10 (D20 T1.6)	6	クロム
d	六角穴付き極低頭ボルト	M4x8	20	クロム
e	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M6x20 SW,PW (2号+みがき丸)	3	クロメート
f	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M6x30 SW,PW (2号+みがき丸)	4	クロメート

出荷時期により部品内容が異なる場合があります。

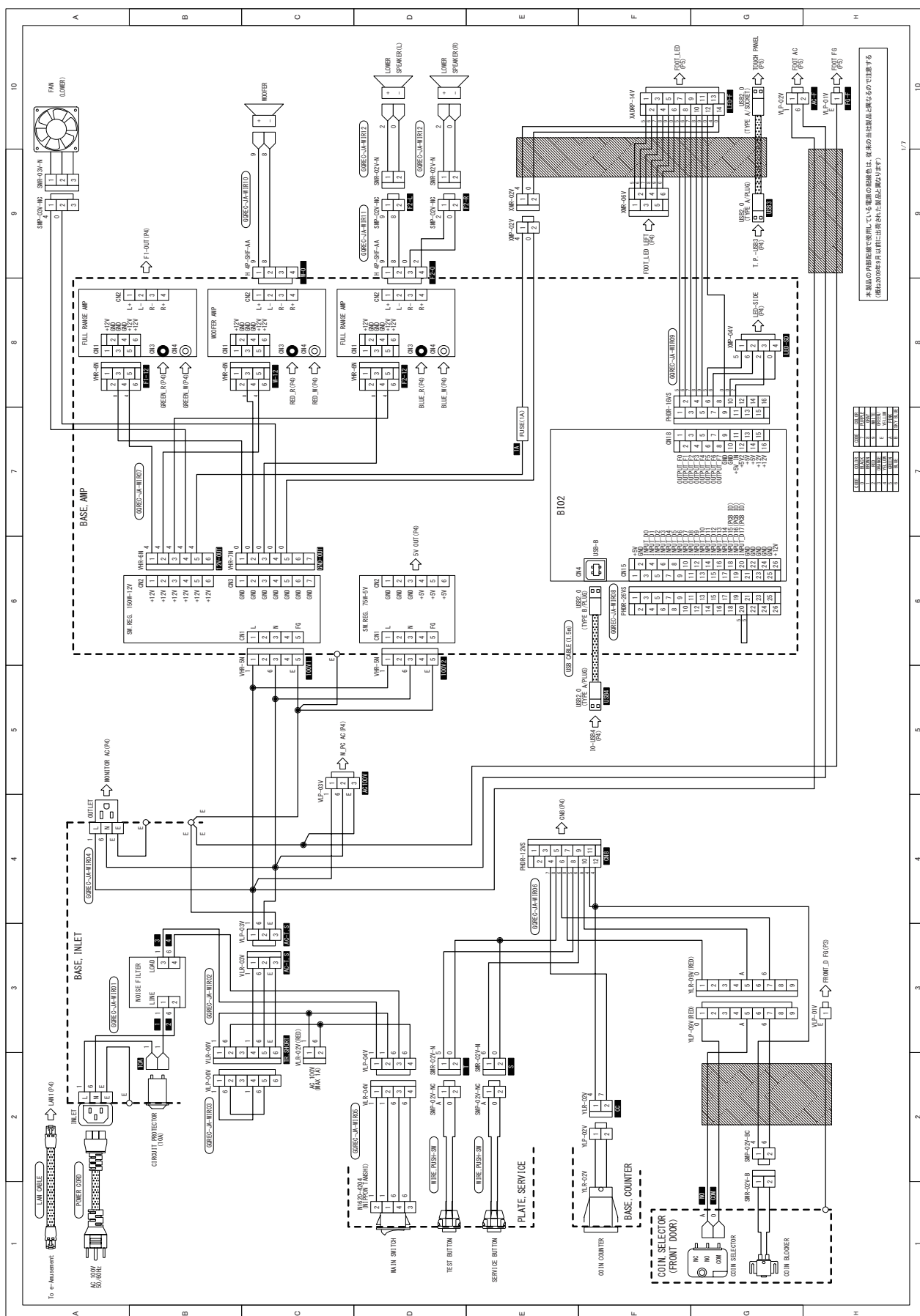
■ FIG.47 UNIT,ATTACHMENT

No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	002652030000	LOCK		1	キー 2個＋シリンダー
2	116874480000	KEY		1	キー 2個のみ
3	116638860000	WRENCH,HEX KEY	B2	1	
4	116876860000	WRENCH,HEX KEY	B6	1	
5	116870150000	COVER,TERMINAL		1	
6	116779580000	LA,PASELI KAM		1	
7	116874310000	POP,SWING		1	
8	116879080000	LA,COIN		1	
9	116878730000	UNIT,SECURITY		1	
10		INFO,LICENSE		1	
11	116927580000	BOOK,MANUAL		1	取扱説明書
12	116232220000	ENVELOPE		1	
13	113295850000	ASS'Y,AC		1	コイン集計機・課金端末用
14	001267400000	CORD,POWER		1	
15	116870290000	CABLE,LAN		1	

No.	品名	型式/仕様	個数	備考
a	六角穴付きボタンボルト	M10x35	6	クロム
b	ばね座金	呼10 (2号)	6	クロム
c	平座金	呼10 (D20 T1.6)	6	クロム
d	六角穴付き極低頭ボルト	M4x8	20	クロム
e	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M6x20 SW,PW (2号＋みがき丸)	3	クロメート
f	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M6x30 SW,PW (2号＋みがき丸)	4	クロメート
g	リピートタイ	RF-140	2	

配線図

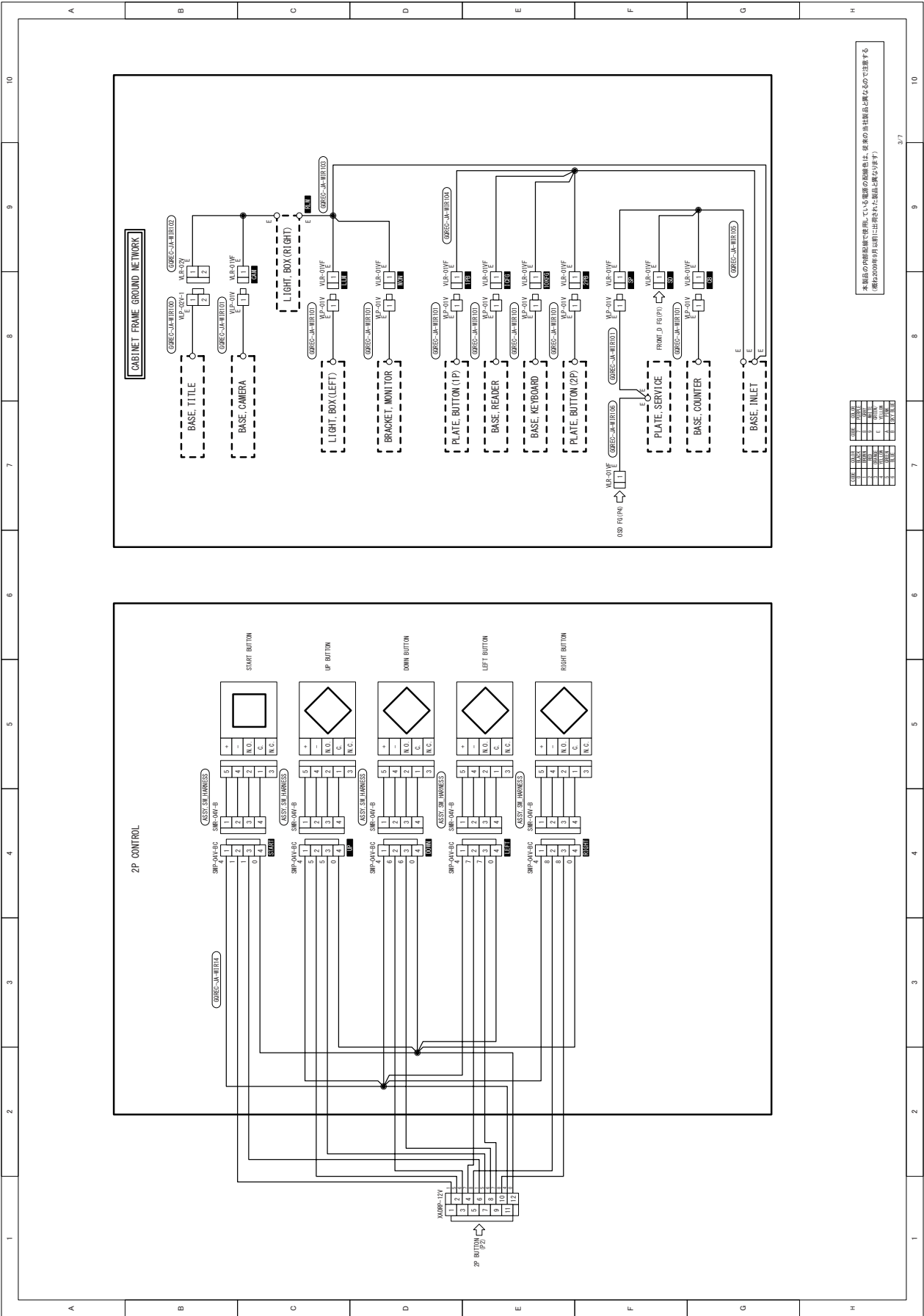
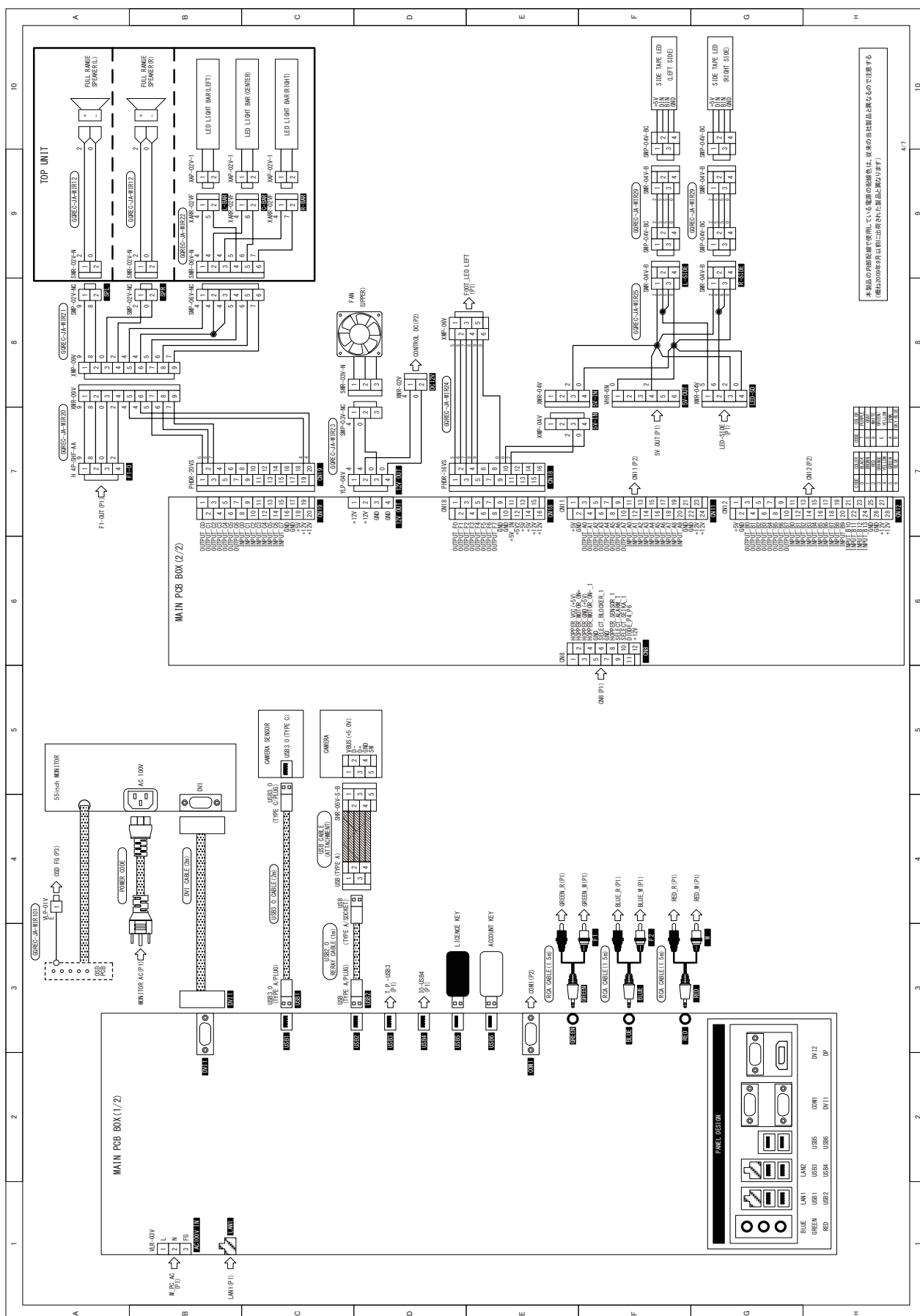
出荷時期により部品内容が異なる場合があります。

GQREC-JA・JB・JC（1/6）

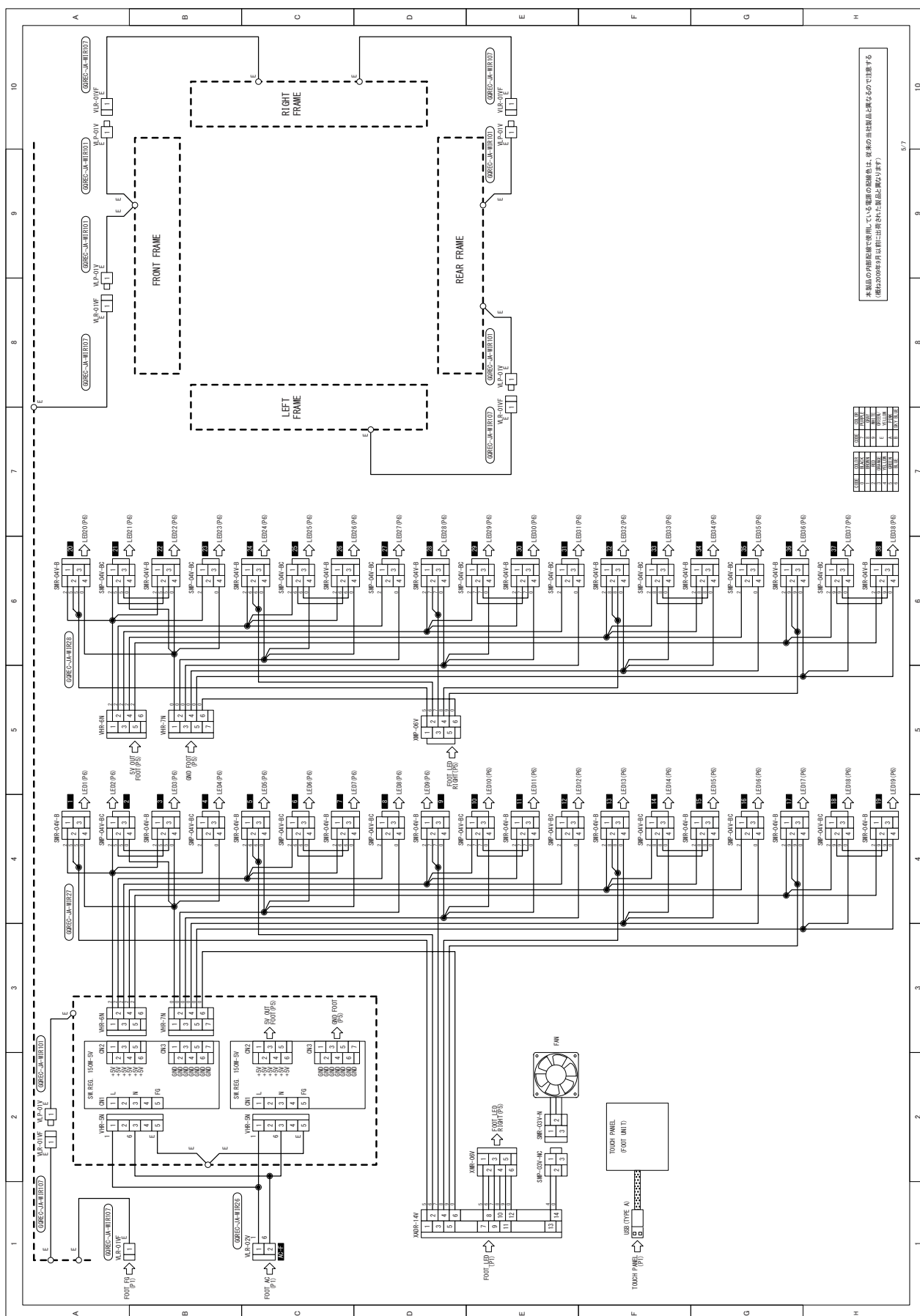
出荷時期により部品内容が異なる場合があります。

GQREC-JA・JB・JC（2/6）

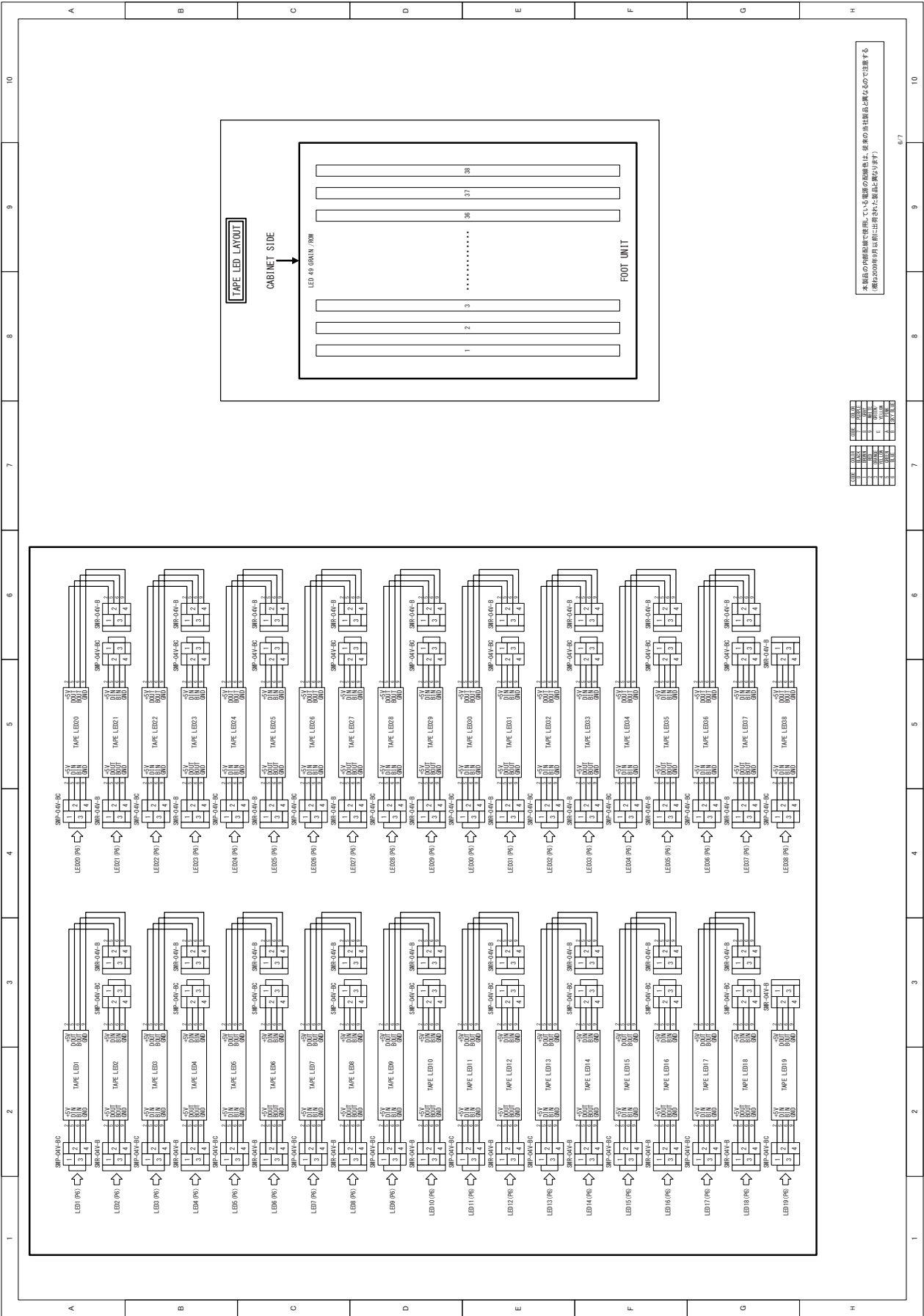
出荷時期により部品内容が異なる場合があります。

GQREC-JA・JB・JC（3/6）

出荷時期により部品内容が異なる場合があります。

GQREC-JA・JB・JC（4/6）

出荷時期により部品内容が異なる場合があります。

GQREC-JA・JB・JC（5/6）

出荷時期により部品内容が異なる場合があります。

GQREC-JA・JB・JC（6/6）

ハーネス番号対応表

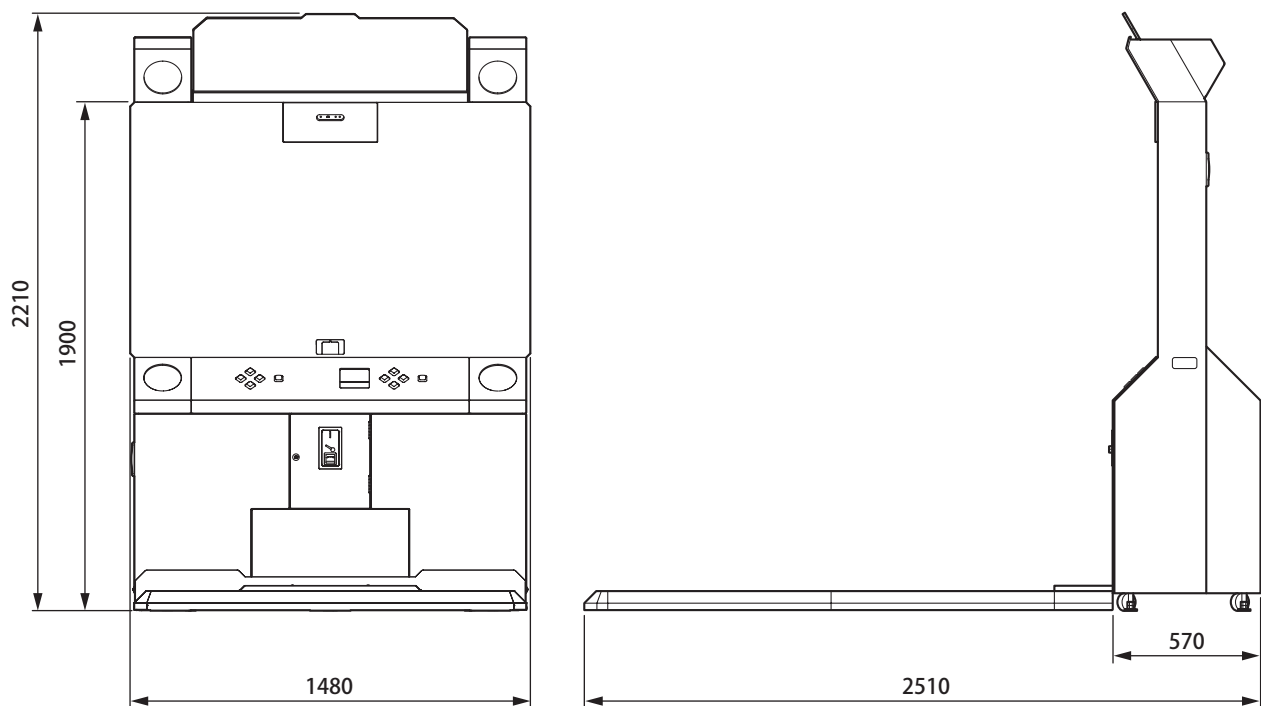
ハーネス番号	部品番号
GQREC-JA-WIR01	116872150000
GQREC-JA-WIR02	116872160000
GQREC-JA-WIR03	116872170000
GQREC-JA-WIR04	116872180000
GQREC-JA-WIR05	116872190000
GQREC-JA-WIR06	116872200000
GQREC-JA-WIR07	116872210000
GQREC-JA-WIR08	116872220000
GQREC-JA-WIR09	116872230000
GQREC-JA-WIR10	116872240000
GQREC-JA-WIR11	116872250000
GQREC-JA-WIR12	116872260000
GQREC-JA-WIR13	116872270000
GQREC-JA-WIR14	116872280000
GQREC-JA-WIR15	116872290000
GQREC-JA-WIR16	116872300000
GQREC-JA-WIR17	116872310000
GQREC-JA-WIR18	116872320000
GQREC-JA-WIR19	116872330000

ハーネス番号	部品番号
GQREC-JA-WIR20	116872340000
GQREC-JA-WIR21	116872350000
GQREC-JA-WIR22	116872360000
GQREC-JA-WIR23	116872370000
GQREC-JA-WIR24	116872380000
GQREC-JA-WIR25	116872390000
GQREC-JA-WIR26	116872400000
GQREC-JA-WIR27	116872410000
GQREC-JA-WIR28	116872420000
GQREC-JA-WIR29	116895740000
GQREC-JA-WIR100	116872430000
GQREC-JA-WIR101	116872440000
GQREC-JA-WIR102	116872450000
GQREC-JA-WIR103	116872460000
GQREC-JA-WIR104	116872470000
GQREC-JA-WIR105	116872480000
GQREC-JA-WIR106	116872490000
GQREC-JA-WIR107	116872500000
PUSH-SW ASS'Y	116763800000

知的財産権

- Microsoft およびマイクロソフトは、米国Microsoft Corporation の米国およびその他の国における登録商標です。
- ナビダイヤルのサービス名称とロゴマークはNTTコミュニケーションズ株式会社の登録商標です。
- RSA SECURED 本製品は、米国EMCコーポレーションのRSA BSAFE® ソフトウェアを搭載しています。
- RSAおよびBSAFEは米国EMCコーポレーションの米国およびその他の国における商標、または登録商標です。
- その他の名称・ロゴ・製品名・会社名などは、各社の登録商標または商標です。
- 本製品のゲーム内容、主要な機構、およびデザインなどは、特許法、著作権法、並びにその他の知的財産に関する法律で保護されています。
- 本書の記載内容の一部、または全部を、無断転載することはかたくお断りします。
- 本製品のソフトウェアの一部、または全部を、複製することを禁止します。
- 内部のプログラムなどに対して、リバースエンジニアリングなどの手法によって内部を解析したり、利用することを禁止します。また、第三者に対してリバースエンジニアリングの指示、強要、依頼などを行わないでください。
- リバースエンジニアリングには逆アセンブル、逆コンパイル、その他ソースコードの抽出が含まれます。

仕様

外形寸法

（単位：mm）

仕様

外形寸法	上図参照
出荷時寸法	本体ユニット・・・・・・・・ 幅：1480　奥行き：　570　高さ：1900（単位：mm） ユニットセット・・・・・・ 幅：　560　奥行き：1960　高さ：1540（単位：mm）
本体重量	約274 kg（組み立て時） ・本体ユニット ・・・・・・・・・・・・・ 約170kg ・ステップユニット ・・・・・・・・・ 約100kg
電源	単相AC100 V（± 10%）50Hz/60Hz
定格消費電力	435 W
コインセレクター	100円硬貨専用
金庫容量	約1,500枚／ 100円硬貨
モニター	55インチワイド液晶モニター
使用条件	周辺温度5 〜 35℃／周辺湿度30 〜 70%（結露しないこと）

● 本製品の仕様は、性能の向上その他の理由により、予告なく変更することがあります。

保証について

● **製品の保証情報については、出荷情報をもとに当社で管理しています**
保証書は付属されていませんので、ご購入製品の保証期間の確認や修理を依頼するときは、アフターサービス窓口にお問い合わせください。

本製品の保証期間：出荷日より 6 カ月

● **修理を依頼する前に**
付属の説明書をお読みになり、正しく設置・使用されているかご確認ください。

● **保証規定**
・保証期間内で正常な使用状態において、故障、および損害が発生した場合は無償修理いたします。
・消耗部品と、本体以外の付属品などは保証の対象外となります。
・保証期間終了後、および保証期間内であっても、以下の場合は有償修理になります。

1. 誤った設置・組み立て・取り付け・いたずらなどによる故障、および損傷
2. ご使用上の不注意、過失による故障、および損傷
3. 日常の点検、お手入れの不備による故障、および損傷
4. 異物や指定外の部品の挿入、取り付けによる故障、および損傷
5. お客様の店舗以外（家庭や船舶、車両などへの設置）で使用したことによる故障、および損傷
6. ゲーム使用以外の目的で使用したことによる故障、および損傷
7. 指定外の電源（電圧・周波数）による故障、および損傷
8. 海外で使用したことによる故障、および損傷
9. 納品（引き渡し）後に、お客様での設置・搬送・移設・保管などで、取り扱いが不適切なために生じた故障、および損傷
10. 火災・地震・水害・公害・落雷・塩害など、その他天災地変による故障、および損傷
11. 説明書に記載以外の分解や、お客様での修理や改造による故障、および損傷
12. 故障や損傷の原因が、本製品以外に起因することが判明したとき
13. 当社、および当社が指定する修理・サービス機関以外で修理・調節・部品などを交換された場合

・故障、および損傷に起因する休業補償などの二次損失の補償はいたしません。
・修理の際に代替部品を用いて修理する場合があります。また、交換した部品は当社の所有になります。
・保証期間後は、修理により性能が維持できる場合は有償にて修理いたします。その際に代替部品を用いて修理する場合があります。

下記ウェブサイトをご活用ください

コナミ発注ポータル

● **KONAMI ORDER PORTAL**

www.orderportal.konami.jp/am/shop/

消耗品・部品の発注をはじめ、取扱説明書・本体 1/100 図面・ポップ・リーフレットなど、店舗運営に役立つ情報を掲載しております。
＊当社が発行するユーザー ID とパスワードが必要です。
（当社営業担当にお問い合わせください）

アミューズメント情報

● **アーケードゲーム**

www.konami.com/amusement/

アーケードゲームの商品情報を提供するウェブサイトです。

● **オペレーター様へのご案内**

www.konami.jp/am/ac_ope/

オペレーター様向けの情報を提供するウェブサイトです。

アフターサービスについて

アフターサービス窓口について

当社では万一お買い上げの製品が故障した場合、お客様にお役立ていただけるためのアフターサービス窓口を開設しています。異常な状態が続いたり、正常に作動しない場合は、直ちに電源スイッチを切り、コンセントから電源プラグを抜いて、アフターサービス窓口に連絡してください。

アフターサービス窓口

アフターサービス窓口では、製品についてのお問い合わせにお役立ていただけるよう年中無休で受け付けています。

0570-008-573
携帯電話からもご利用になれます。

FAX. 046-256-3418

営業時間　月 ～ 金　09:00 ～ 18:00
土・日・祝　09:00 ～ 17:00

上記時間帯はチャットサポートもご利用になれます。
（利用に際しては「コナミ発注ポータル」にログインしてください）

お問い合わせの際には、あらかじめ次の情報をご用意ください。

- 貴社名・貴店舗名・ご担当者様名・ご連絡先電話番号
- 製品商標名・型式
- 製造番号・ライセンスNo・シリアルNo
- お問い合わせ内容

お問い合わせ内容によっては、お時間を要する場合があります。

補修用性能部品の保有期間について

■ 補修用性能部品

補修用性能部品とは製品を維持するために必要な部品で、下記の通り保有しています。

製造打ち切り後 5 年

■ 修理可能期間

上記の保有期間が修理可能期間となります。保有期間が経過した後も、故障箇所によっては修理可能な場合がありますので、アフターサービス窓口にお問い合わせください。

消耗部品（ご注文はアフターサービス窓口まで）

No.	部品名	品番
A	マイクロスイッチ（コインセレクター）	111718820000
B	ボタンスイッチ（コントロールパネル）	115090300000

＊消耗部品は当社純正品をご購入ください。

開発・製造・販売
株式会社コナミアミューズメント
愛知県一宮市高田字池尻 1 番地
4th printing 06/2018